Wii • GAMECUBE • DS • GAME BOY

07/07 Ausgabe 123 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

10 JAHRE N-ZONE
DAS JUBILÄUMSJAHR

SMASH BROS.
Bilder-Trommelfeuer zum Wii-Megaprügler

MARIO PARTY 8

DAS VOLLE BRETT: SECHS SEITEN TEST ZUR MINISPIEL-EXPLOSION FÜR Wii

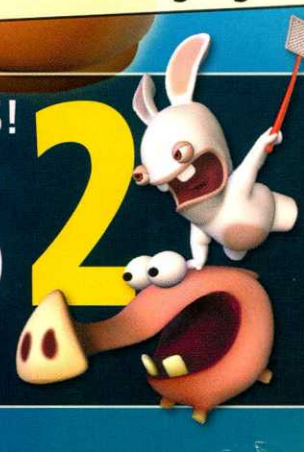
ACTION FÜR Wii!
Metroid Prime 3, Scarface, Ghost Squad, u. v. m.

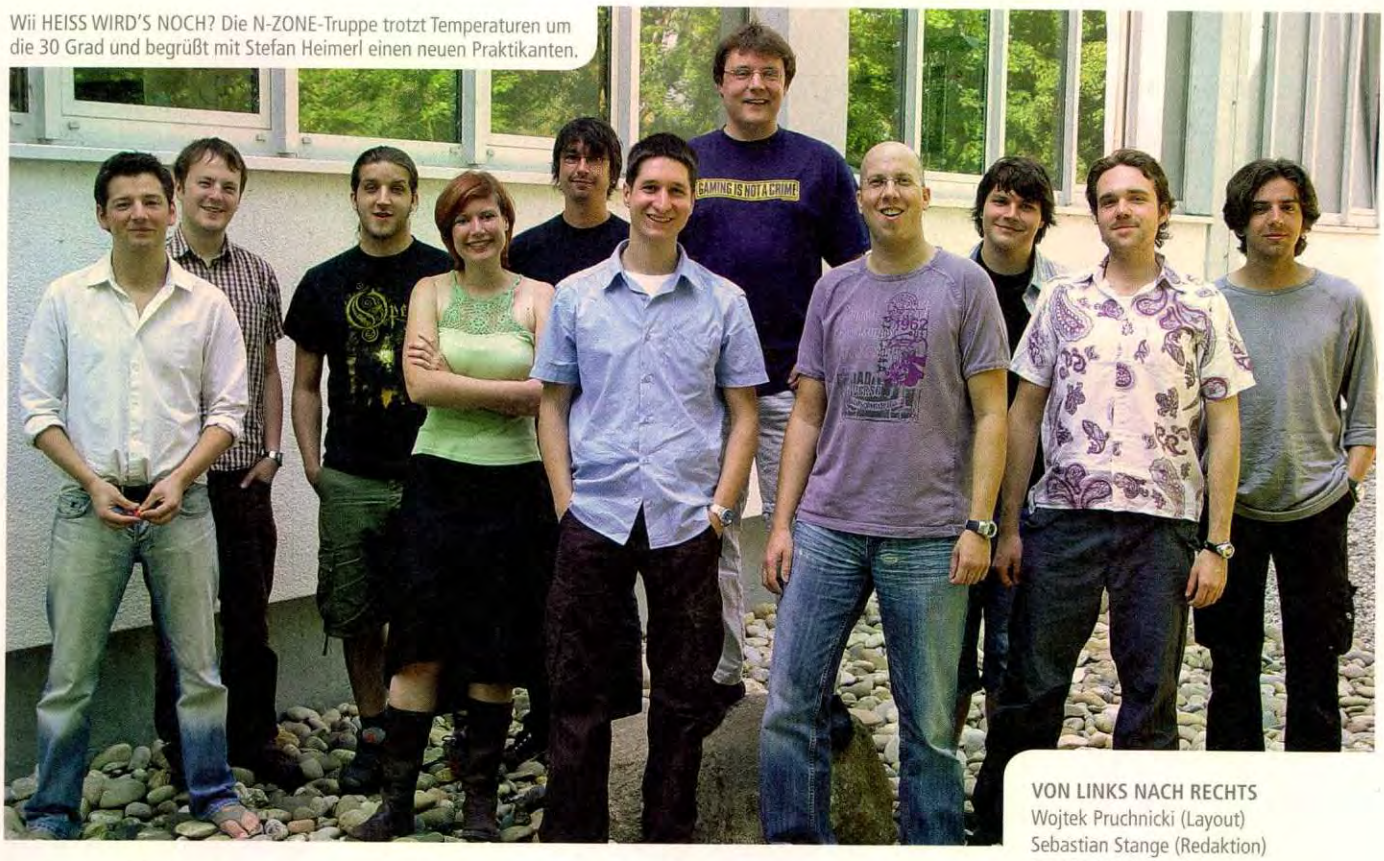
POKÉMON DIAMANT & PERLE
Die DS-Analyse: Besser und bunter als alle Vorgänger?

DURCHGEKNALLT: N-ZONE AUF HASENJAGD IN PARIS!

RAVING RABBIDS 2

DAS NEUE Wii-SPEKTAKEL VOR ORT ABGECHECKT!





Wii HEISS WIRD'S NOCH? Die N-ZONE-Truppe trotzt Temperaturen um die 30 Grad und begrüßt mit Stefan Heimerl einen neuen Praktikanten.

VON LINKS NACH RECHTS
Wojtek Pruchnicki (Layout)
Sebastian Stange (Redaktion)
David Mola (Layout)
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
Matthias Schöffel (Layout)
Christoph Kraus (Redaktion)
Florian Brich (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)
Stefan Heimerl (Praktikant Redaktion)
Hanns Peter Glock (Praktikant Redaktion)
Felix Kothe (Praktikant Redaktion)

Wii(r) sind am Zug!

N-ZONE testet Mario Party 8 auf sechs Seiten!

Würfelpower: Welche innovativen Minispiele hat sich Nintendo für die Wii-FB einfallen lassen? Welche Charaktere sind bei *Mario Party 8* am Start? Diese und weitere Fragen beantworten wir in unserem vollumfänglichen Test ab Seite 48. Und wir haken nach und legen einen drauf: Nur bei uns lest ihr ein Special zu den Mehrspieler-Varianten von *Mario Strikers Charged Football*. Und nur bei uns gibt es einen leckeren Nachschlag zu *Cooking Mama*. Zudem haben wir die News jetzt auf vier Seiten ausgeweitet. Eine Maßnahme, die der Zunahme an Spiele-Neuankündigungen Rechnung trägt. Denn Wii hebt ab: Nach den aktuellen Hardware-Verkaufscharts des Marktforschungsunternehmens GfK wurden in Deutschland seit der Markteinführung im vergangenen Dezember schon 222.000 Konsolen abgesetzt.

GAMING IS NOT A CRIME

Stellung nehmen: Diverse Kräfte in Politik und Wissenschaft versuchen, restriktivere Regelungen für die Herstellung, Alterskontrolle und den Verkauf von Computer- und Videospielen durchzudrücken. Dem müssen wir uns als Spieler angemessen entgegenstellen. Die Computec Media AG hat zu diesem Zweck gemeinsam mit namhaften Partnern die Aktion „Gaming is not a Crime" ins Leben gerufen. Bitte besucht die Website www.gamingisnotacrime.de, ladet euer Foto hoch und stellt eure Kommentare ein. Denn wir sind viele, wir sind nicht stumm und wir haben ein Gesicht!

PREMIUM-POWER & EPAPERSTAR

Wertvolle Prämien: Die aktuelle Ausgabe dieser N-ZONE ist wieder als Premium-Edition am Kiosk erhältlich. Haltet nach der edlen Silbertüte Ausschau. Wir haben sie bis zum Rand mit Extras vollgestopft: Ein riesiges Doppelposter, schicke *New Super Mario Bros.*-Aufkleber, ein 28 Seiten starkes Super-Mario-Star-Special und die begehrte N-ZONE-DVD warten auf euch.
Und auch digital geht die Post ab: Unter www.epaperstar.de könnt ihr euch die digitale Version der N-ZONE bequem von überall herunterladen. Eine Variante mit Zukunft!

Jetzt wünschen wir euch viel Spaß beim Lesen der aktuellen Ausgabe!
Euer N-ZONE-Team

INHALT

NEWS

08 Allgemeine News
70 Import-News

REPORTAGE

16 Mario Strikers Charged: Online-Test
26 N-ZONEissimo!
84 Entwicklertagebuch: Crash of the Titans

JEDEN MONAT

77 DS-Abo
93 DVD-Cover
06 DVD-Inhalt
76 Hardware
96 Impressum
41 Info-Center: Charts
42 Info-Center: Die besten Spiele
46 Info-Center: Die Redaktion
38 Info-Center: Most Wanted
40 Info-Center: Termine
78 Leserbriefe
37 Mini-Abo
97 Nachspiel
82 Spielerforum
86 Virtuelle Konsole
69 Wii-Abo
95 Zeugnis

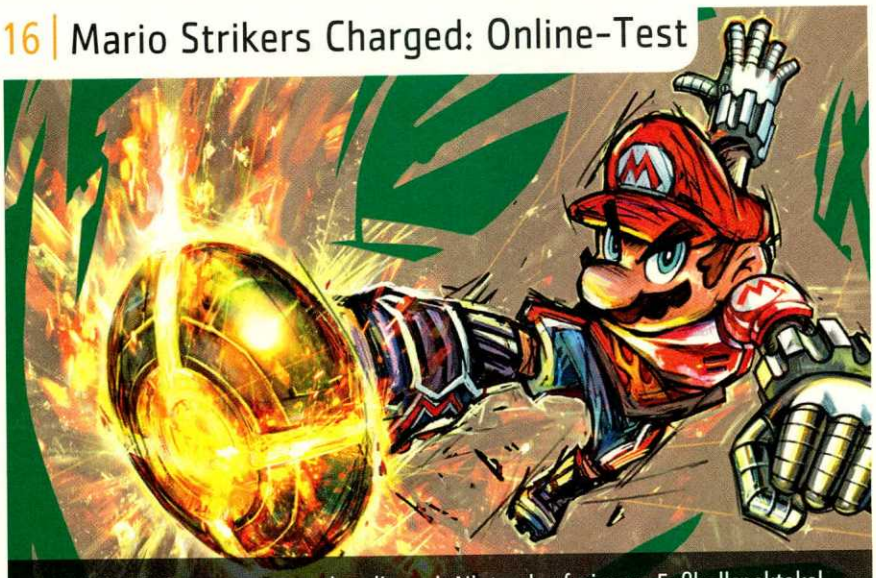
Alle Titel in dieser Ausgabe:

Anno 1701	62
Bionicle Heroes	61
Brothers in Arms DS	36
Cooking Mama	26
Crash of the Titans	84
Custom Robo Arena	64
Dead'n'Furious	68
Der tierisch verrückte Bauernhof	90
Dewey's Adventure	24
Diner Dash	68
Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest	90
DK Bongo Blast	22
Ecco the Dolphin	91
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	08
Final Fantasy Fables Chocobo Tales	66
Final Fight	90
Ghost Squad	20
Harry Potter und der Orden des Phoenix	09
Ice Age 2: Jetzt taut's	90
Mario Party 8	48
Mario Strikers Charged Football	16
Metroid Prime	92
Metroid Prime 3: Corruption	15
Military Madness	91
MySims	33
Pangaya Golf with Style!	60
Picross DS	66
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	58
Pokémon Diamant und Perle	72
Pony Friends	68
Rayman Raving Rabbids 2	18
Scarface: The World is Yours!	30
Shrek der Dritte	31
Sim City DS	34
Sonic Rush Adventure	11
Spider-Man 3	54
Super Smash Bros. Brawl	12
The Legend of Zelda: Twilight Princess	92
Tomb Raider: Anniversary	08
Tony Hawk's Proving Ground	11
Transformers – The Game	28
Undercover: Doppeltes Spiel	09
Wario – Master of Disguise	65
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros	32
Zendoku	68

48 | Mario Party 8

TEST: Mit dieser coolen Minispielesammlung kommt jede Party in Fahrt!

16 | Mario Strikers Charged: Online-Test



REPORTAGE: Das erwartet euch online mit Nintendos furiosem Fußballspektakel.

22 | DK Bongo Blast

VORSCHAU: Erste Eindrücke des spaßigen Rennspiels mit Donkey und Co.

AUCH IM HANDEL ERHÄLTLICH
N-ZONE PREMIUM
N-ZONE 07/07 + N-ZONE STAR SPECIAL SUPER MARIO + N-ZONE-DVD + = N-ZONE Premium
28 Seiten Sonderheft im DIN-A4-Format
Poster + Aufkleber

VORSCHAU

Wii

24 Dewey's Adventure
22 DK Bongo Blast
20 Ghost Squad
15 Metroid Prime 3: Corruption
33 MySims
18 Rayman Raving Rabbids 2
30 Scarface: The World is Yours!
31 Shrek der Dritte
12 Super Smash Bros. Brawl
28 Transformers – The Game
32 Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros

Nintendo DS

36 Brothers in Arms DS
34 Sim City DS

TEST

Wii

61 Bionicle Heroes
48 Mario Party 8
60 Pangaya Golf with Style!
58 Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt
54 Spider-Man 3

Nintendo DS

62 Anno 1701
64 Custom Robo Arena
68 Dead'n'Furious
68 Diner Dash
66 Final Fantasy Fables Chocobo Tales
66 Picross DS
72 Pokémon: Diamant und Perle (Import-Test)
68 Pony Friends
65 Wario – Master of Disguise
68 Zendoku

TIPPS

Wii

90 Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest
91 Ecco the Dolphin
90 Final Fight
90 Ice Age 2: Jetzt taut's
91 Military Madness
92 The Legend of Zelda: Twilight Princess

GameCube

90 Der tierisch verrückte Bauernhof
92 Metroid Prime
92 The Legend of Zelda: Twilight Princess

DVD-INHALT

Das N-ZONE-Plus-Abo!
INFO IM KASTEN UNTEN

SEITE 1:
THEMA DES MONATS

THEMA DES MONATS
Mario Strikers Charged Football (Wii)

VORSCHAU
Brothers in Arms DS (DS)
Final Fantasy XII Revenant Wings (DS)

TEST
Anno 1701 (DS)
Custom Robo Arena (DS)
Final Fantasy III (DS)
Picross DS (DS)
Pokémon Diamant & Perle (DS)
Spider-Man 3 (Wii)
VC-Test des Monats: Lylat Wars (Wii)
Wario: Master of Disguise (DS)

BONUS
Bundestags-Anhörung: Killerspiele
N-ZONE-Kochstudio Wii-loaded
Panzer Tactics DS (Studio-Besuch)
Zelda: Stone of the Past (Leserfilm) – Das Making-of
Zelda: Stone of the Past (Leserfilm) – Der Trailer

SPIEL-TRAILER
Dewy's Adventure
Die Sims 2: Haustiere
Harry Potter und der Orden des Phönix
Resident Evil 4 Wii Edition
Shrek der Dritte
Transformers

DVD* DEFEKT?
Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 07/2007, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

SEITE 2:
DIE HIGHLIGHTS FÜR SONY- UND MICROSOFT-KONSOLEN:

SONY

Vorschau
Devil May Cry 4 (PS3)
Ninja Gaiden Sigma (PS3)
The Darkness (PS3)
TimeShift (PS3)
Warhawk (PS3)

Test
Tomb Raider Anniversary (PS2)
Metal Gear Solid Portable Ops (PSP)
Prince of Persia Rival Swords (PSP)
Ratchet & Clank: Size Matters (PSP)
Innocent Life: A Futuristic Harvest Moon (PSP)

Spieltrailer
Call of Duty 4
Medal of Honor Airborne
Silent Hill Origins

MICROSOFT

Test
Command & Conquer 3 (X360)

Vorschau
Colin McRae DIRT (X360)
Overlord (X360)

Bonus
BlackSite: Area 51 (Präsentation)
Command & Conquer 3 (Making-of)

Spieltrailer
BioShock
Forza Motorsport 2 (Gameplay)
Forza Motorsport 2 (Importwagen)
Forza Motorsport 2 (Tuning)
Isles
Overlord
Skate
Tenchu Z

Doppel-DVD für Abonnenten!

Mit Videoinhalten zu Xbox 360, Wii, Nintendo DS, PSP, Xbox, GameCube, PS3, PS2 u. v. m.

- Exklusiv im Abo: die N-ZONE-DVD mit Inlay und Inhaltsbeschreibung!
- Preiswerter als im Handel! Keine zusätzlichen Versandkosten!
- Lieferung bequem und pünktlich nach Hause!

Anschrift des Abo-Service:

Für Deutschland/Ausland: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München;
Tel: +49 (0)89 20 959 125;
Fax: +49 (0)89 20 028 111;
E-Mail: computec@csj.de

... oder einfach und bequem online bestellen unter
http://abo.n-zone.de

SEITE 1:
N-ZONE-V
SEITE 2:
(DVD wenden)
PlayStation- und Xbox-Videos

TOPS & FLOPS

Wir verraten euch, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.

SMASH-UPDATE
Nintendo hat neue Bilder zur Allstars-Keilerei *Super Smash Bros. Brawl* enthüllt. Blättert auf Seite 12 für neue Fakten.

FIT FÜR DIE MARIO-STRIKERS-LIGA?
Macht mit beim *Mario Strikers*-Turnier! Auf videogameszone.de und auf DVD gibt's den Turnierplan zum Ausdrucken.

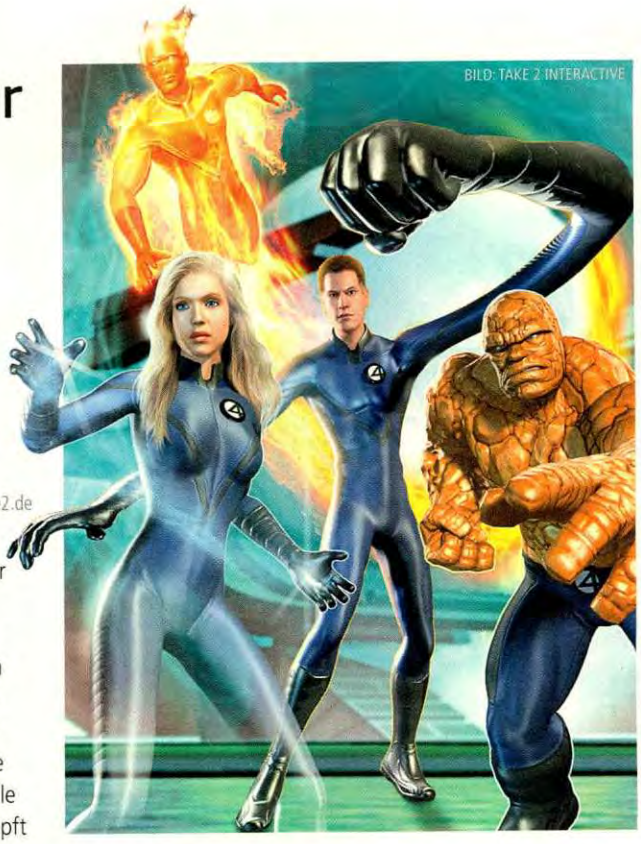
DIAMANTENE ZEITEN
Die *Diamant-* und *Perl*-Editionen erscheinen hierzulande am 27. Juli. Ab Seite 72 testen wir die *Pokémon*-US-Versionen.

N-ZONE-KOCHSTUDIO WII-LOADED
Ein Schmankerl für alle Plus-Abonnenten und Premium-Käufer: Mit *Cooking Mama* kochen wir auf der DVD ein Festessen.

LIEBER BEI MAMA ESSEN
Leider überzeugt *Cooking Mama* spielerisch nicht. Der kuriose Kochkurs wird hierzulande außerdem nicht erscheinen.

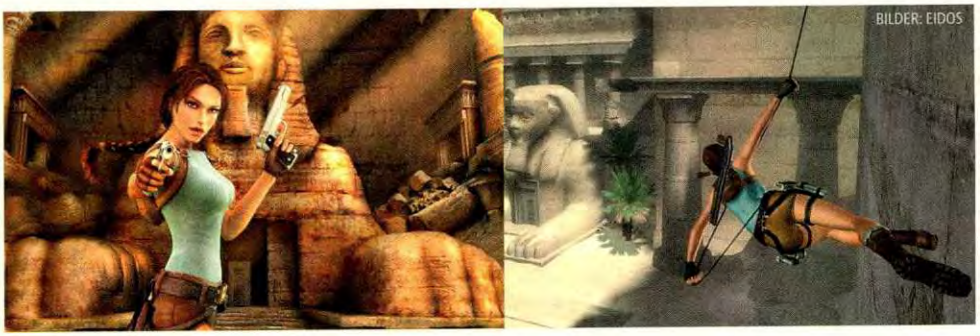
Fantastic Four Rise of the Silver Surfer

Erwartet uns ein fantastisches Abenteuer mit den vier Helden?



ACTION-ADVENTURE
Hersteller: Take 2 Interactive, **Termin:** 27. Juli 2007, **Web:** www.take2.de

Pfeilschnell und tödlich kommt der Silver Surfer aus den Tiefen des Weltalls und greift die Erde an. Nur die Fantastischen Vier sind fähig, ihn zu stoppen. Im Spiel zur Comic-Verfilmung, die ab dem 14. August bei uns im Kino läuft, schlüpft ihr alleine – oder mit vier Freunden – in die Rolle der mutierten Astronauten und kämpft für das Gute. Das Gameplay orientiert sich am wenig erfolgreichen ersten Teil, macht jedoch auch große Anleihen bei *X-Men Legends* oder *Marvel: Ultimate Alliance*. Spielt ihr alleine, könnt ihr durch einen Druck auf das Steuerkreuz zwischen den Helden wechseln und auf ihre unterschiedlichen Fähigkeiten zurückgreifen. Die Spezialattacken der Charaktere führt ihr mit der Wii-FB und dem Nunchuk durch Gesten aus. Davon gibt es mehr als zehn. Mr. Fantastic schlägt beispielsweise mit seinen langen Gummiarmen um sich, wenn ihr beide Controller-Hälften schnell nach vorne stoßt. Das sorgt auf jeden Fall für Abwechslung. Ab dem 27. Juli könnt auch ihr den Fantastic Four bei ihrer Mission helfen. **(hpg)**



Tomb Raider: Anniversary

Zehn Jahre Frauenpower für die Wii

ACTION-ADVENTURE | **Hersteller:** Eidos, **Termin:** 4. Quartal 2007, **Web:** www.eidos.de

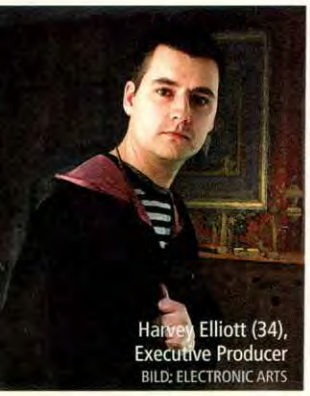
Sexy, sportlich und mit umfangreichem archäologischen Wissen ausgerüstet – so durchstreift Lara Croft bereits seit über zehn Jahren einen antiken Tempel nach dem anderen. Als kleine Belohnung für ihre Strapazen haben Eidos und Crystal Dynamics ihr allererstes Abenteuer einer Frischzellen-Kur unterzogen. Eine moderne Grafik und das ausgeklügelte Bewegungsrepertoire aus *Tomb Raider: Legend* machen ihr neues altes Abenteuer zum Fest. Zahlreiche frische Rätsel und Gefahren sorgen dafür, dass auch Kenner des Originals gefordert sind. Obwohl das Spiel ursprünglich nur für PC, PS2 und PSP angekündigt war, kommen Ende des Jahres auch Besitzer der Wii in den Genuss der ansprechenden Forschungsreise. Packt bis zum vierten Quartal 2007 schon einmal eure Rucksäcke, dann sehen wir Lara endlich auf der Wii! **(hpg)**

SCHWING DAS DING Mit der Wii-Fernbedienung wirbelt Harry den Zauberstab. Hokuspokus!
BILD: ELECTRONIC ARTS

Harry Potter und der Orden des Phönix

Der Wii-Spielezauberer Harvey Elliott im Interview

ACTION-ADVENTURE | **Hersteller:** Electronic Arts , **Termin:** 28. Juni 2007, **Web:** www.electronicarts.de



Harvey Elliott (34), Executive Producer
BILD: ELECTRONIC ARTS

Was kannst du uns über das Gameplay verraten?
Es ist definitiv ein Action-Adventure, aber anders als die Vorgänger. Der größte Unterschied ist das Sprechen von Zaubern, indem man die Wii-FB wie einen Zauberstab schwingt. Eine so direkte Verbindung zwischen Harrys Zauberstab und dem Controller war zuvor noch nie möglich. Zum ersten Mal wirkt es richtig natürlich, Zauber zu sprechen.

Wie hoch ist der Grad an spielerischer Freiheit? Wird sich das Spiel an die Story des Films halten?
Wir verfolgen die Story des Films sehr nah, aber bringen auch einzelne Handlungsstränge aus den Büchern ein, die an verschiedenen Orten angesiedelt sind. Und seitdem wir die ganze Schule in das Spiel übernommen haben, könnt ihr auch Orte aus früheren Büchern besuchen. Ein scharfäugiger Harry-Potter-Fan entdeckt zum Beispiel einen gut versteckten Eingang ins Bad der Maulenden Myrte.

Erzähl uns etwas vom Entwicklungsprozess. Standet ihr mit dem Filmproduzenten in Verbindung?
Wir haben nun fast die ganze Schule von Hogwarts für das Spiel modelliert. Dies war nur möglich, weil wir mit den Filmemachern sehr eng zusammengearbeitet haben. Wir hatten auch Zugriff auf die Entwurfspläne für das Schloss des Sets. So hatten wir die genauen Dimensionen eines jedes Raumes. Wir sind richtig glücklich, dass das Filmstudio nur 45 Minuten mit dem Auto entfernt ist. So konnten wir bei jedem neuen Set auf einen kurzen Sprung vorbeikommen und jeden Schlupfwinkel fotografieren. Dadurch stellten wir sicher, dass wir das richtige Licht, die richtigen Requisiten und die richtigen Kameraeinstellungen haben.

Bitte erzähl uns doch etwas über die Benutzung der Wii-Fernbedienung in dem Spiel.
Die Wii-Fernbedienung wird als Zauberstab verwendet: Bewegt man sie, so erkennt das Spiel die Geste und Harry spricht den Zauber passend zu der Bewegung. Um Objekte zum Schweben zu bringen, müsst ihr sie anklicken und Wii-FB und Nunchuk sanft anheben. Um etwas in Flammen zu setzen, bewegt ihr die Remote schnell von links nach rechts. Im Kampf müsst ihr dann einfach nur eine Vorwärtsbewegung machen und euer Gegner wird geschlagen.

Undercover: Doppeltes Spiel

Mehr Infos: Entwicklertagebuch auf www.videogameszone.de!

ADVENTURE | **Hersteller:** dtp/Anaconda Games, **Termin:** 3. August 2007, **Web:** www.anaconda-games.de, www.sproing.com

Oha, was hat denn dieser fleißige Entwickler auf seinem Schirm (siehe Foto)? Wir können euch schon jetzt verraten, dass die N-ZONE einen Gastauftritt im DS-Adventure *Undercover: Doppeltes Spiel* haben wird. In dem interaktiven Thriller navigiert ihr unter anderem den britischen Physiker Dr. John Russell durch die Landschaft und kommt einer Verschwörung um geheime Informationen auf die Schliche, die Russell untergejubelt werden. Das Spiel stammt übrigens von den Machern von *Panzer Tactics DS*, die wir kürzlich besucht haben. Auf der DVD präsentieren wir euch daher eine Studio-Tour – lasst euch von den Entwicklern persönlich erklären, woran sie gearbeitet haben und wie weit die Programmierung fortgeschritten ist. Im Herbst erscheint der spannende Strategie-Mix in Europa. **(ck)**

BILD: ANACONDA GAMES

BILD: N-ZONE

NEWS-TICKER

OFFLINE-SQUAD Wie uns Sega bestätigte, verfügt *Ghost Squad* entgegen vielen Online-Gerüchten nicht über einen Online-Modus.

KEINE UPGRADES Da sich Nintendo verstärkt auf Nichtspieler konzentrieren will, schließt Präsident Satoru Iwata auf absehbare Zeit ein Upgrade der Wii aus. Technische Verbesserungen sollen erst dann erfolgen, wenn Nintendo es für notwendig hält.

TICKETS BEI SATURN Ihr wollt bei der Games Convention Mitte August in Leipzig dabei sein? Dann könnt ihr euch die Eintrittskarten für Europas größte Spielemesse ab sofort unter www.saturn.de sichern.

VIDEOGAMES ZONE.de
PLAYSTATION – XBOX – NINTENDO & MORE

Ihr wollt wissen, ob ein bestimmtes Spiel taugt oder nicht, aber der Test hat es nicht rechtzeitig in die N-ZONE geschafft? Wir haben von den Entwicklern exklusive Bilder geschickt bekommen? Eine Vorabversion ist eingetrudelt? Wer regelmäßig auf www.videogameszone.de surft, verpasst keine wichtige Meldung aus der Szene. Wir fassen die Highlights des letzten Monats zusammen:

Virtual-Console-Freitage
Wir kommentieren jede Woche die Neuerscheinungen im Wii-Shop-Kanal. Welcher Titel lohnt sich? Wir verraten's euch.
>> Suchbegriff: virtual-console-freitag

Online-Live-Test zu Mario Strikers Charged Nintendo lud uns kürzlich zum Wi-Fi-Test von *Mario Strikers Charged Football* ein. Auf www.videogameszone.de berichteten wir live aus dem Nintendo-Hauptquartier in Großostheim.
>> Suchbegriff: mario-strikers-online-test

Leser fragen, N-ZONE antwortet
Ihr habt uns mit Mails zum Thema *Mario Strikers Charged Football* überhäuft. Die interessantesten Fragen haben wir herausgepickt und beantwortet.
>> Suchbegriff: fragen & antworten marios

Live-Ticker: Smash Bros. Brawl
Brandaktuelle Bilder und News zum Spaß-Beat-'em-Up sind aufgetaucht? Mit unserem Ticker verpasst ihr keine wichtige Meldung! Durch Klick auf das *Smash Bros.*-Symbol auf der Startseite gelangt ihr zum Live-Ticker.

Eine News, zwei Meinungen: Dr. Kawashima bringt noch mehr Hirne auf Trab

Ihr fandet *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* gut, habt euch aber mehr Übungen und einen Multiplayer-Modus gewünscht? Eure Gebete wurden erhört! Im Nachfolger, der am 29. Juni erscheint, könnt ihr mit bis zu 16 Teilnehmern antreten. Dafür benötigt ihr sogar nur eine DS-Karte. Ihr ermittelt so den schnellsten Kopfrechner unter euch oder ratet, was eure Freunde gemalt haben. Der Spielablauf hält sich dabei grob an Teil 1. Ihr führt einen Alterstest aus drei zufällig gewählten Prüfungen durch – darunter jetzt auch eine Variante von *Stein, Schere, Papier*. So lasst ihr das Alter eures Gehirns ermitteln. Zu den neuen Aufgaben gehört beispielsweise, dass ihr so schnell wie möglich euer Wechselgeld ausrechnet. Außerdem müssen fehlende Symbole ersetzt und Musikstücke am Klavier nachgespielt werden. 100 neue *Sudoku*-Rätsel sind außerdem dabei. **(sh)**

Christoph Kraus kommentiert

Wer wohl in die Fußstapfen von Jörg Pilawa tritt? Oder mimt der Großmutter-Liebling weiterhin den Werbepaten für *Gehirn-Jogging*? Fakt ist: Der Erfolg des Gehirnschmalz-Aktivators in Deutschland ist besonders der Marketing-Power zu verdanken, die Nintendo in flächendeckende Online-, Print- und Vor-Ort-Kampagnen investiert hat. Der Intelligenz-Nachschlag birgt auch ein strategisch hohes Potenzial – schließlich garantiert *Dr. Kawashima* dauerhaft hohe DS-Absätze bei Zielgruppen, die normalerweise nicht zu Spielkonsolen greifen. Der japanische Mutterkonzern dürfte angesichts des Blitz-Absatzes des Spiels in Deutschland geradezu jubeln – in Amiland flutscht der *Brain Age*-Verkauf derweil noch nicht ganz.

KOPFRECHNEN Wer sein Wechselgeld kennt, wird von der Kassiererin nicht mehr übers Ohr gehauen.
BILD: ACTIVISION

KNIFFLIG Dr. Mario trifft Dr. Kawashima – das kann für das Gehirn nur gut sein.
BILD: NINTENDO

Stefan Heimerl kommentiert

Bei dem riesigen Erfolg von *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* war ein Nachfolger ja unumgänglich. Den Vorgänger habe ich mir zum Release besorgt und war sehr angetan. Trotzdem ließ die Motivation irgendwann bei mir nach. Mein Gehirn war super trainiert und ich konnte seit Jahren verteufelte Kopfrechen-Aufgaben wie ein geölter Blitz runterrattern. Da ich allerdings nicht dabeigeblieben bin, ist der Nachfolger eine gute Gelegenheit, wieder damit anzufangen. Ein bisschen schwieriger dürften die Mathe-Aufgaben allerdings sein.

Gaming Is Not A Crime

Wir wollen eure Gesicher sehen!

Die Web-Initiative Gaming Is Not A Crime – Ende 2006 von der Computec Media AG ins Leben gerufen – hat sich prächtig entwickelt. Unter dem Motto „Gaming hat viele Gesichter" sind die Zocker der Nation dazu aufgerufen, sich anzumelden und ihr Foto zu zeigen. Damit beweisen wir, dass Spieler keine Randgruppe darstellen oder einsame Menschen sind, die abgeschottet von der Außenwelt im Keller hocken. Über 2.500 Spieler, die die Vorurteile gegen das schönste Hobby der Welt satt haben, sind der Aufforderung bereits gefolgt. Und weil es so gut läuft, verlosen wir drei T-Shirts im „Gaming Is Not A Crime"-Design. Was ihr dafür tun müsst? Meldet euch einfach auf www.gamingisnotacrime.de an und gebt die N-ZONE-bei euren Links an. Wir wählen die drei Gewinner zufällig aus. Das Shirt ist in diversen weiteren Varianten auf www.gamerswear.com zu haben. **(sh)**

Tony Hawk's Proving Ground

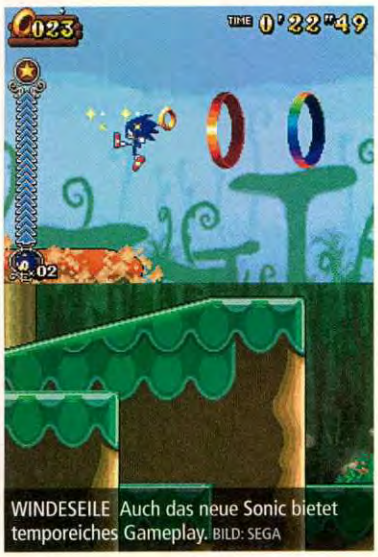
Der neueste Teil mit der Skaterlegende verspricht mehr Freiheiten denn je!

TRENDSPORT | **Hersteller:** Activision, **Termin:** Herbst 2007, **Web:** www.activision.de

Wer in den bisherigen *Tony Hawk*-Teilen immer das Gefühl hatte, er könne sich zu wenig kreativ entfalten, dem wird ab Herbst 2007 geholfen. Das Spiel lässt euch bei der Charakter-, Stil- und Storyentwicklung freie Entscheidungen. Welchen Weg ihr wählt, hängt von euch ab. Die „Proving Grounds", auf denen ihr euer Können unter Beweis stellt, sind in Philadelphia, Baltimore und Washington. In Sachen Videoeditor will das Spiel neue Maßstäbe setzen. Die aufgenommenen Videos werden mit Spezial- und Zeitlupeneffekten versehen. Die Online-Skate-Lounge

SPEKTAKULÄR Mit den erweiterten Nail-the-Trick-Optionen werden eure Kunststücke noch wilder. BILD: ACTIVISION

verspricht einen nahtlosen Übergang vom Offline- zu Online-Spiel. Neue Nail-the-Trick-Moves und ein umfangreicher Gelände-Editor runden die Sache ab. Activision verspricht uns die intensivste Skateerfahrung aller Zeiten. **(sh)**



WINDESEILE Auch das neue Sonic bietet temporeiches Gameplay. BILD: SEGA

Sonic Rush Adventure

Der blau Turbo-Igel rennt wieder.

JUMP & RUN | **Hersteller:** Sega, **Termin:** Herbst, **Web:** sega.de

Sonic Rush Adventure wird beide Bildschirme des Handhelds nutzen, um auf der Suche nach Piratenschätzen über das Meer navigieren zu können, und klassisches, temporeiches 2D-Gameplay bieten. Im Spiel führt ihr den blauen Igel durch die Schauplätze, um wertvolle Gegenstände und Materialien zu entdecken. Mit einer Flotte von bis zu fünf Schiffen, darunter ein U-Boot, ein Water-Bike und ein Luftkissenboot, steuert ihr Sonic per Touchscreen über den Ozean, sammelt Ringe ein, führt Tricks aus und setzt in Seeschlachten Piratenschiffe in Brand. Am Ende jeder Mission stellt ihr euer Können in 3D-Endgegnerkämpfen unter Beweis. **(sh)**

Statistik

Nichts als harte Fakten zur Entstehung der N-ZONE 07/07

Test, den jeder machen wollte:	*Mario Party 8*
Redakteur mit den stärksten Ellenbogen	Christoph – am Ende knöpfte er sich den Partyspaß vor.
Mutigster Redakteur	Hanns Peter – er testete die DS-Pfeifen *Diner Dash* und *Pony Friends* an einem Tag (!).
Anzahl der Ventilatoren in der Redaktion	14
Davon in Florians Besitz	13
Patient des Monats für den Redaktionspsychologen	Felix – er trägt nur noch schwarze Klamotten und wundert sich, warum seine Wii-Fernbedienung keine Spinnweben schießt.
Reisekönige des Monats	Christoph und Online-Kollege David. Während die Redaktion im Verlagsgebäude schmorte, vergnügten sich die beiden mit dem Online-Modus von *Mario Strikers* bei Nintendo of Europe in Großostheim.
Beitrag, der am meisten Zeit beanspruchte	„N-ZONEissimo!". Das zweite Kochstudio forderte viele Stunden schweißtreibender Arbeit. Wir wünschen auf der DVD bon Appétit!
Auf dem Weg zur Arbeit aufgetretene Fahrradpannen	3
Die daraus resultierende Lektion	„Kaugummi ist kein Flickzeug", gell, Stefan?
Meistgesehener Kinofilm der Redaktion	*Spider-Man 3*

NEWS-TICKER

FUSION UND EXPANSION Nintendo-Präsident Saturo Iwata teilte mit, dass er Firmenübernahmen und Fusionen im technologischen Bereich für möglich hält, um das eigene Unternehmen zu vergrößern.

AUFGELÖST Capcom löst sein Studio Flagship auf und gliedert alle Mitarbeiter in das Hauptunternehmen ein. Flagship war u. a. für *Zelda: Minish Cap* verantwortlich sowie an der Entwicklung von *Resident Evil Zero* beteiligt.

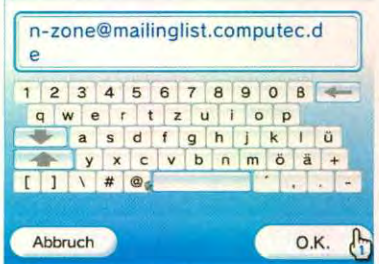
N-ZONE ALS E-PAPER Die N-ZONE ist ab sofort als E-Paper zum Download erhältlich. Mehr Infos findet ihr auf www.epaperstar.de.

NEWS AUF EUER HANDY Ihr wollt immer darüber auf dem Laufenden bleiben, was in der Spielebranche abgeht? Dann meldet euch für unseren Mobizine-Service an! Schickt einfach eine SMS mit dem Kennwort „vgameszone" an die 82200, um eine Fülle aktueller News abzurufen. Der Service kostet lediglich die Einwahlgebühren für die Datenübertragung.

N-ZONE Wii-NEWSLETTER

Ihr wollt exklusive Gewinnspiele, brandheiße News, Tipps und Tricks sowie die neuesten Infos zur N-ZONE? Unser kostenloser Wii-Newsletter bringt euch alles Wichtige direkt nach Hause auf eure Wii. Und so funktioniert's:

1. Tragt euren 16-stelligen Code auf der Wii-Newsletter-Seite von www.n-zone.de ein.



2. Schreibt ins Adressbuch der Wii die Mail-Adresse „n-zone@mailinglist.computec.de". Das war's auch schon! Viel Spaß mit unserem Newsletter!

TURBULENT Im Kampf gegen Fox muss Link sein ganzes Geschick unter Beweis stellen. BILD: NINTENDO

CHAOS Im Vierspielermodus geht gehörig die Post ab. Garniert wird das Gekloppe durch zahlreiche verrückte Items. BILD: NINTENDO

Super Smash Bros. Brawl

Die Zeit der News-Armut ist vorbei: neue Fakten und Bilder zur Wii-Keilerei!

Fakten

- Über 30 bekannte Komponisten werkeln am Soundtrack mit.
- Die Battlefield-Arena ist wieder mit dabei …
- … und bietet während des Kampfes Tag-und-Nacht-Wechsel.
- Neues Item: Klebebombe

AUTOR: FELIX KOTHE

Wenn es eine Spieleserie gibt, die dem Multiplayer-Modus eines *Mario Kart* Konkurrenz macht, dann ist es zweifelsohne *Super Smash Bros.* Der actiongeladene Fun-Prügler sorgte erstmals auf dem N64 für Furore, später sollte der Nachfolger *Super Smash Bros. Melee* zum meistverkauften GameCube-Spiel avancieren.

Dabei ist das eigentliche Spielprinzip ebenso einfach wie genial: Die populärsten Nintendo-VIPs – darunter Mario, Donkey Kong, Samus Aran, Pikachu und Link – prügeln sich in halsbrecherischen Arenen, um den stärksten Kämpfer aller Zeiten zu küren.

HIER SPIELT DIE MUSIK

Bereits jetzt steht fest: Mit *Super Smash Bros. Brawl* gibt Nintendo mächtig Gummi. Dies untermauert allein schon das sensationelle Aufgebot an Top-Komponisten, die für den Soundtrack des Spieles verantwortlich sind. Namenhafte Musiker wie Kenji Yamamoto (*Metroid Prime*), Koji Kondo (*Super Mario*) und Kazumi Totaka (*Animal Crossing*) sind ebenso mit von der Partie wie die systemübergreifenden Sound-Designer Akihiro Honda (*Metal Gear Solid*) und Masafumi Takada (*God Hand*). Wir dürfen uns also wieder auf einen Ohrenschmaus allererste Güte freuen. Genauere Einzelheiten findet ihr übrigens im Extrakasten. Obwohl Nintendo seit Fox McCloud noch keinen weiteren Charakter enthüllt hat, darf ordentlich spekuliert werden. Denn da die Entwickler mit dem überraschenden Auftritt von Solid Snake die bislang so sorgfältig gehütete, Nintendo-interne Kämpfer-Regie gesprengt haben, stünde dem Beat-'em-Up-Debüt von Sonic, Rayman oder Leon S. Kennedy nichts mehr im Weg.

» Mit Super Smash Bros. Brawl gibt Nintendo mächtig Gummi. «

BATTLEFIELD Diese Arena gab es bereits zu Super-Smash-Bros.-Melee-Zeiten. BILD: NINTENDO

HEILIG Pits Lichtpfeile können von euch ferngesteuert werden. BILD: NINTENDO

Hier spielt die Musik!

***Super Smash Bros. Melee* überzeugte bereits mit wunderschönen Melodien, doch Nintendo setzt im Nachfolger *Brawl* noch einen drauf. Wir präsentieren euch das komplette Aufgebot an bisher veröffentlichten Komponisten.**

Name	Bekannt durch
Asuka OhtaNew	Super Mario Bros. / Yoshi Touch & Go!
Hajime Wakai	Pikmin / Star Fox
Kazumi Totaka	Animal Crossing / Yoshi's Island
Kenji Yamamoto	Super Metroid / Metroid Prime
Koji Kondo	Super Mario / Zelda
Minako Hamano	Metroid Fusion
Ryoji Yoshitomi	Wario Ware
Toru Minegishi	Zelda: Twilight Princess
Toshiyuki Sudo	Wii-Meinungskanal
Kentaro Ishizaka	–
Shogo Sakai	Super Smash Bros. Melee / Mother
Motoi Sakuraba	Golden Sun / Mario Golf/Tennis
Yuka Tsujiyoko	Fire Emblem
Akihiro Honda	Metal Gear Solid
Jun Fukuda	Killer 7 / Contact
Masafumi Takada	Killer 7 / God Hand
Keigo Ozaki	Project Sylpheed
Takahiro Nishi	Grandia / Project Sylpheed
Yutaka Iraha	Sylpheed
Tomoko Sasaki	NiGHTS
Yasunori Mitsuda	Chrono Trigger / Xenogears
Yusuke Takahama	Digital Pinball
Yuzo Koshiro	ActRaiser / Streets of Rage
Arata Iiyoshi	Pokémon Mystery Dungeon
Kenichi Okuma	Melty Lancer
Kenji Ito	Romancing Saga / Culdcept Saga
Koji Hayama	Cho Aniki / Ape Escape
Masaaki Iwasaki	Mother / Chelnov
Masato Kouda	Monster Hunter / Devil May Cry
Michiko Naruke	Wild Arms
Noriyuki Iwadare	Grandia
Seiji Momoi	Meteos / The Glory of Hercules III
Shota Kageyama	Luminous Arc
Tsukasa Masuko	Star Force / Magical Starsign
Yasufumi Fukuda	Kamaitachi no Yoru
Yoko Shimomura	Kingdom Hearts

NEUIGKEITEN!

Was die Arenen betrifft, verraten diverse Gameplay-Trailer mehr als tausend Worte. So wurde das aus dem Vorgänger bekannte Battlefield einer Generalüberholung unterzogen und neben wunderschön designten Hintergrundpanoramen auch mit Tag-und-Nacht-Wechseln versehen. Während des Getümmels kann es also vorkommen, dass der Schauplatz in ein sonniges Abendrot getaucht wird. Eine hübsche Neuerung!

Neben dem Battlefield wurden in einigen Trailern auch andere Arenen gezeigt, die zwar noch nicht offiziell bestätigt wurden, im Großen und Ganzen jedoch recht fertig aussehen. Zu nennen sind beispielsweise das Pokémon Stadium, die Rennstrecke Mario Circuit aus *Super Mario Kart*, Yoshi's Island, das *Fire Emblem*-Schloss und das Angel Land aus *Kid Icarus*. Letzteres besticht, wie schon die Brinstar Stage aus *Super Smash Bros. Melee*, mit einem hohen Interaktionsgrad. So könnt ihr die Arena mit euren Attacken nach Lust und Laune demolieren. Alles in allem sehen die bisherigen Schauplätze nicht nur optisch beeindruckend aus, sondern wirken auch weitaus durchdachter als die *Melee*-Pendants. Deren sich ständig bewegende Kulissen stellten für echte Fans den größten Kritikpunkt dar. Weniger wäre in diesem Fall mehr gewesen. Schön, dass sich die Entwickler dessen bewusst sind und eher auf Qualität statt auf Quantität setzen.

EXPLOSIV!

Ebenfalls neu sind die sogenannten Klebebomben. Hierbei handelt es sich um ein Wurf-Item, das an euren Kontrahenten haften bleibt und nach kurzer Zeit detoniert. Die Explosionskraft liegt auf geschätztem Bob-Omb-Niveau. Kurz gesagt: Arrivederci!

Aus Alt mach Neu!

Super Smash Bros. Brawl basiert auf demselben Kampfsystem wie schon die beiden Vorgänger. Dies belegen unter anderem erste Gameplay-Screenshots, die wir sogleich mit den Melee-Attacken verglichen haben.

ENTFLAMMT Mario vertraut auf bewährte Techniken und heizt seinen Gegnern mit Feuerbällen ein. BILDER: NINTENDO

SPANNWEITE Den Umgang mit Pfeil und Bogen erlernte Link erst in Super Smash Bros. Melee. BILDER: NINTENDO

HOCHPROZENTIG Je mehr Prozentschaden ihr einkassiert, desto weiter schleudern euch gegnerische Treffer. BILD: NINTENDO

KICK Hinter Marios gefürchteten Tritten steckt mächtig viel Bumms. BILD: NINTENDO

KLEBEBOMBE Das neue Item – die Klebebombe – wird auf dem Schlachtfeld für explosive Action sorgen. BILDER: NINTENDO

Überarbeitet wurde auch die Schadensanzeige. Wo früher nur halbtransparente Symbole und winzige, schlecht erkennbare Köpfchen zu sehen waren, zieren heute detaillierte Charakter-Porträts sowie ein Namenszug des jeweiligen Protagonisten eure ins Rot driftenden Prozentzahlen. So weit das Aktuellste von der *Super Smash Bros. Brawl*-Front. Auf dem Official Nintendo Media Event, das kürzlich bei Nintendo of America stattfand, versprachen die Entwickler, regelmäßige Infohäppchen springen zu lassen und uns mit reichlich Bildmaterial zu versorgen. Sofern ihr also nach den aktuellsten News zum Party-Prügler sucht, könnt ihr euch jederzeit im *Super Smash Bros. Brawl*-Live-Ticker auf www.videogameszone.de informieren. Zum Abschluss noch eine kleine Enttäuschung: Das Spiel erscheint voraussichtlich erst 2008 in Europa – dies offenbart ein Blick auf die offizielle Webseite. ■

VORSCHAU

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	HAL Laboratory
Spieler:	1-4
Termin:	2008
Web:	www.smashbros.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Die kultige VIP-Prügelei geht in die dritte Runde und verspricht schlaflose Nächte ohne Ende. Bestätigung für den WiFi-Modus gibt's noch nicht.

LIGHTGUN Mit dem Grapple Beam zieht ihr euch an dieser Schiene entlang. BILD: NINTENDO

VERSCHLOSSEN? Per Remote-Bewegung löst ihr die Türsperre. BILD: NINTENDO

ENERGIE! Mit dem Charge-Beam-Up-Grade ladet ihr eure Waffe auf. BILD: NINTENDO

Fakten

- Erscheint in den USA am 20. August 2007
- Ihr kämpft an der Seite anderer Kopfgeldjäger.
- Drei Sensibilitätsstufen in der Steuerung
- Unterstützt 16:9-Modus

» Metroid Prime 3 unterscheidet sich bereits jetzt stark von seinen Vorgängern. «

GEFÄHRTEN Diese drei Kopfgeldjäger kämpfen an eurer Seite gegen die Dunkle Samus. Ein phänomenaler Kampf steht euch bevor. BILD: NINTENDO

Metroid Prime 3: Corruption

Neue Eindrücke zum Sci-Fi-Abenteuer des Jahres!

AUTOR: FELIX KOTHE

Anscheinend macht es Nintendo Spaß, *Metroid*-Fans über Monate hinweg mit winzigen Screenshot-Häppchen zu füttern. Selbst wenige Wochen vor dem Release existieren so gut wie keine Infos zum *Metroid Prime*-Finale. Doch unmittelbar nach dem Start des Official Nintendo Media Events in den USA machen einige vielversprechende Bilder und In-Game-Trailer die Runde.

Demnach werdet ihr an der Seite anderer Kopfgeldjäger in den Kampf gegen die Dunkle Samus ziehen, deren Kräfte durch unkontrollierten Phazon-Einfluss um ein Vielfaches gewachsen sind. Wer die Fights mit diesem übermächtigen Gegner schon in *Echoes* schätzen gelernt hat, darf sich in *Corruption* auf eine gigantische Schlacht gefasst machen.

Aus einigen In-Game-Szenen geht hervor, dass das Spiel vermutlich einen weitaus höheren Interaktionsgrad als seine Vorgänger haben wird. So könnt ihr via Command Visor euer Raumschiff nicht nur als Plattform gebrauchen, sondern mit dessen Traktorstrahl auch schwere Objekte heben. Zudem werden Grapple Beam, Screw Attack und Morph Ball öfter und intuitiver genutzt, als es noch in Teil 1 und 2 der Fall war. Ganz in der Tradition von *Super Metroid* müsst ihr euch beispielsweise zusammenkugeln und ins Innere einer Steinstatue rollen. Diese erwacht kurz darauf zum Leben und fungiert als übergroßes Transportmittel. In einer anderen Sequenz wiederum werdet ihr Zeuge eines Kampfes zwischen zwei monströsen Giganten, die sich vor euren Augen gegenseitig die Köpfe einschlagen. Überaus ergreifend!

Metroid Prime 3 unterscheidet sich bereits jetzt in vielen Punkten stark von seinen Vorgängern. Die zahlreichen Gameplay-Neuerungen und die storylastige Präsentation machen den Titel deutlich massenmarktkompatibler als die GameCube-Teile. Hoffentlich bleibt unterm Strich noch genug *Metroid*-Atmosphäre übrig. ■

VORSCHAU

METROID PRIME 3 ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Retro Studios
Spieler:	1
Termin:	Herbst/Winter 2007
Web:	www.nintendo.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Reggie sagte einst: „Wir wollen sicherstellen, dass Metroid Prime 3 perfekt wird." Die Chancen stehen mehr als gut!

Mario Strikers Charged Football – Der Online-Test

Die Bundesliga kann einpacken – auf geht's zum Kontinental-Kick! Doch was taugt Marios Bolzplatz-Sause online?

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Versprochen ist versprochen: In der letzten N-ZONE testeten wir Marios Bolzspektakel als erstes Magazin, konnten aber in Ermangelung von Mitstreitern den Online-Modus noch nicht gründlich beäugen. Dies haben wir inzwischen nachgeholt und verraten euch nun, ob der Wi-Fi-Kick auf den coolen Multiplayer-Modus noch eins draufsetzt.

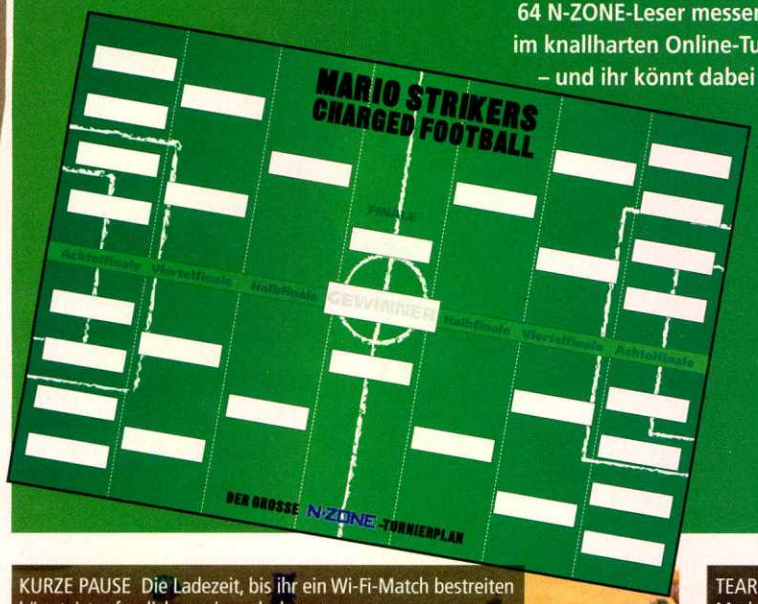
EIN CODE PRO SPIEL

DS-Online-Spieler kennen das Problem: Man will mit einem Kumpel Freundescodes austauschen, hat aber weder einen Nintendo DS noch die entsprechende Cartridge zur Hand. Wer sämtliche Codes zu *Mario Kart DS*, *Animal Crossing: Wild World*, *Metroid Prime Hunters* etc. archivieren möchte, kommt um das Führen von Excel-Tabellen also nicht herum. Auf der Wii nimmt der Freundescode-Terror leider kein Ende: Auch *Mario Strikers Charged Football* generiert eine eigene zwölfstellige Ziffer, die ihr euren Freunden mitteilen müsst, bevor ihr online gegen sie antreten könnt. Das ist im Zeitalter von Xbox Live stark rückständig und schreit geradezu nach einer Verbesserung. Jeder Wii-Besitzer bekommt ohnehin einen Code zugewiesen, um Nachrichten via Pinnwand zu verschicken – warum wird dieser nicht auch für die Spiele verwendet? Ein Software-Update könnte hier Abhilfe schaffen, ist aber noch nicht angekündigt. Nintendo scheint also auch auf lange Sicht an den individuellen Freundescodes festzuhalten.

PARTNERVERKUPPELUNG

Im Gegensatz zu diesem antiquierten System überrascht uns Nintendo bei der Spielervermittlung mit einer großen Verbesserung: Im Online-Modus von *Mario Strikers Charged Football* ist es möglich, gezielt gegen einen ganz bestimmten Freund zu spielen. Damit wurde ein entscheidendes Manko von *Mario Kart DS* verbessert: Hier wurde stets zufällig ein beliebiger Kontakt aus der Freundesliste ausgelost, der gerade online war – für viele Spieler und insbesondere die Clan-Community reichlich frustrierend! Ihr wählt jetzt in der Wi-Fi-Lobby zunächst die Option „Freund einladen". Anschließend wird euch die Freundesliste angezeigt. Klickt ihr auf den Kontakt, gegen den ihr spielen wollt, taucht auf der Wii-Konsole eures Freundes der folgende Hinweis auf: „[Jemand] hat dich zu einem Match eingeladen." Euer Kumpel hat in diesem Menü die Wahl, das Match abzulehnen, anzunehmen oder es mit einem Gast anzunehmen. Klickt er auf die letztgenannte Schaltfläche, kann

Seid ihr fit für den N-ZONE -Cup?



64 N-ZONE-Leser messen sich im knallharten Online-Turnier – und ihr könnt dabei sein!

Am 15. Juni geht's los: Dann könnt ihr im großen N-ZONE-Leserturnier feststellen, ob ihr das Zeug zum ultimativen Wii-Kicker habt. Gespielt wird jeweils im K.-o.-System in 1-gegen-1-Matches. Wenn ihr teilnehmen wollt, registriert euch einfach in der Community von www.n-zone.de und tragt euren Freundescode im Forum ein. Ihr findet die Anmeldeliste unter der Rubrik „Nintendo Online" im Beitrag „Das große Fußball-Leserturnier: Ich bin dabei!". Danke an unsere Leser Christoph Jaeger, Julian Walz, André Schulze und Max Lademann für die Organisation! Damit ihr in den Endrunden den perfekten Überblick behaltet, haben wir auf die DVD einen *Mario Strikers*-Turnierplan zum Ausdrucken gepackt – wahlweise farbig oder in Schwarzweiß. Außerdem könnt ihr den Spielplan verwenden, um zu Hause zünftige Matches mit bis zu 16 Mitspielern auszutragen. **Viel Spaß!**

KURZE PAUSE Die Ladezeit, bis ihr ein Wi-Fi-Match bestreiten könnt, ist erfreulicherweise sehr kurz. BILD: N-ZONE

TEARING Dieses Standbild veranschaulicht den Nachzieh-Effekt. Im Online-Modus von Mario Strikers tritt dieser zum Glück nur minimal auf. BILD: N-ZONE

ein zweiter Mitstreiter in seinem Team an der Partie teilhaben – die beiden Kicker spielen in diesem Fall an derselben Wii-Konsole. Außerdem wird eine Vorschau angezeigt, die die gewählten Regeln auflistet (Serienlänge, Spielart, Stadion, Cheats an/aus). Übersichtliche Menüs erleichtern die Freundessuche und die Wartezeit lag in unseren Tests zumeist unter zehn Sekunden. Zudem gibt eine Anzeige Aufschluss darüber, wie viele Freunde gerade online sind – vorbildlich! Indes ein großes Manko: Beide Spieler müssen sich im Online-Modus befinden, um sich zu treffen. Im Idealfall müsst ihr euch also zu einer bestimmten Uhrzeit mit eurem Kumpel in der Wi-Fi-Lobby verabreden – das ist leider reichlich umständlich.

KOMMUNIKATION

Ein Pluspunkt ist dagegen die Anzeige der Verbindungsqualität, die von einem Stern (häufige Ruckler) bis zu vier Sternen (optimale Spielbarkeit gewährleistet) reicht. Wir klinkten uns online ein und spielten an zwei nebeneinander stehenden Fernsehern, um die Reaktionszeit im laufenden Match zu analysieren: Das Gameplay auf den beiden Flimmerkisten wird erfreulicherweise 1:1 synchronisiert, zu einer Verzögerung eurer Tastenkommandos kommt es nicht. Negativ überrascht hat uns hier jedoch die Tatsache, dass selbst bei bester Verbindungsqualität ein leichter Tearing-Effekt auftritt – das Bild zog bei mehreren Testpartien gegen europäische Gegner im unteren Bildschirmdrittel leicht nach. Der Effekt ist allerdings keinesfalls spielspaßtrübend. Alles in allem ist der Wi-Fi-Modus von *Mario Strikers Charged Football* ideal für den flotten Kick zwischendurch. Die Ranglisten sind außerdem eine klasse Motivation, sich häufig online einzuklinken. Doch vor allem die fehlenden Kommunikationsmöglichkeiten offenbaren Nachholbedarf. Wir rasenden Rasen-Reporter behalten die Multiplayer-Wertung von überragenden 86 Prozent somit bei und hoffen, wir sehen uns beim großen N-ZONE-Leserturnier. ■

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

- Ladezeiten erfreulich kurz
- Gezielte Freundessuche möglich
- Umständliches Freundescode-System
- Leichter Nachzieh-Effekt der Grafik

WERTUNG STEUERUNG 87% GRAFIK 79% SOUND 80%

MULTIPLAYER **86%** SINGLEPLAYER **79%**

Viele Einstellungen lässt der Online-Modus nicht zu, aber für zünftige Partien ist er absolut zweckmäßig.

Fakten

- 60 neue Minispiele
- 8 Steuerungstypen wie Schütteln, Balance oder Präzision
- 110 Gegenstände für Verkleidungen
- Spielmodi: Einspielerkampagne, Herausforderungs- und Funmodus
- Exklusiver Titel fü Wii und DS

GRÜSSE AUS PARIS Wir waren für euch bei den Ubi-Days am Louvre. BILD: N-ZONE

FEURIGER FLUG Mit einem satten Baseballschwung befördert ihr den Hasen über das Spielfeld – im besten Fall bis in die Anzeigetafel. BILD: UBISOFT

Rayman Raving Rabbids 2

Ubisoft lud in den Pariser Louvre und präsentierte moderne Kunst der besonderen Art.

AUTOR: FLORIAN BRICH

Rayman Raving Rabbids 2 ist eine erfrischende Abwechslung zum Next-Gen-Sperrfeuer, das Ubisoft am 23. Mai in Paris vorführte. Und umso größere Sympathien konnte der zweite Teil der Hasenjagd für sich verbuchen. Denn die Hundertschaften von europäischen Handels- und Pressevertretern entflohen gerne den Bumm-bumm-Räumen, um in einer friedlichen Ecke an der neuesten Hasensause teilzunehmen. Dort hatte sich natürlich auch die N-ZONE eingenistet, um die vier spielbaren Episoden ausführlich auszuprobieren.

GLOBALE INVASION

In insgesamt 60 Minispielen werdet ihr euch gegen Jahresende einer Langohren-Invasion entgegenstellen dürfen. Ihr jagt die Karnickel rund um den Globus – in Europa, Amerika, Asien oder den Tropen. Die gewohnten Wii-FB-Geschicklichkeitstests sind einerseits über eine Einspielerkampagne verbunden. Andererseits könnt ihr sie im Herausforderungs- oder Fun-Modus separat angehen. Für Letzteren wurden die Steuerschemata nochmals vereinfacht, damit auch absolute Wii-Neulinge gleich Erfolgserlebnisse haben. Wir nutzten beim Anspielen natürlich die Gamer-Kontrollen und fingen für euch folgende Erlebnisse ein: In der Baseballszene rennt ihr mit Nunchuck- und

HUNGRIGER PATE Der Don im Bildhintergrund liebt dicke Burger. Hier ist euer Serviergeschick gefragt, sonst taumelt ihr über die Veranda. BILD: UBISOFT

BLEIBT OBENAUF Beim Vierer-Rodeo gleicht ihr die Abwurfbemühungen eures Reittiers mit drei verschiedenen FB-Bewegungen aus. BILD: UBISOFT

Wii-FB-Laufbewegungen bis zu einem Abschlagsfeld und brezelt euren Hasen dann mit einem Baseballschwung in die Luft. Das Ganze ist bunt, lustig und schweißtreibend. In der Bierglasszene knabbert ihr durch Rüttelbewegungen ein Möhrchen weg, das ihr anschließend nach einer schwingenden Ausrichtbewegung mit dem A-Knopf in ein Bierglas spukt. Ein Farbcursor auf der unteren Thekenetage hilft euch dabei, euer Ziel zu treffen. Dieses Minispiel verlangt Präzision und belohnt mit lustig animierten Hasen, die hinter der Theke zusammensacken.

DER BURGER-PATE

Nachdem wir ein paar wilde Rodeoritte – auf Schwein, Kuh, Schaf oder Stier – ausgehalten und mit unseren Ausgleichbewegungen viele Umgebungselemente pulverisiert hatten, genossen wir zum Abschluss die italienische Servierübung. Zu Opernklängen balancierten wir aufgetürmte Burger zu einem im Hintergrund gierig mampfenden Mafia-Paten. Ein simples und herrlich inszeniertes Vergnügen. Verliert ihr das Gleichgewicht, stürzt euer Hase gen Bildschirm, ihr fegt Blumenkästen vom Balkon oder verschwindet in einem Kellerloch. Gerade dieses Minispiel hatte eine wunderbare Atmosphäre und wir hoffen, dass sich die noch nicht gezeigten Stufen ebenfalls auf diesem Niveau bewegen. An Humor spart der Titel übrigens an keiner Stelle: Witzige Verkleidungen, Anspielungen auf Kino-Großereignisse und abgedrehte Sounds werden in jedem Winkel des Spieles zu finden sein.

FLOTTER VIERER

Wie im Vorgänger wird es wieder eine Tanzstufe und einen Ego-Shooter-Ulk geben. Die Entwickler des Ubisoft Studios Paris haben diesmal für jedes Minispiel eine eigene Einleitungsszene und eine spezielle Musik geschaffen. Die Ladezeiten sollen pro Episode bei unter fünf Sekunden liegen. Bei den Animationen und der Optik hat *RRR 2* schon sichtbar gegenüber dem Vorgänger zugelegt. Die wesentliche Neuerung ist jedoch, dass die Mehrzahl der Herausforderungen von vier Teilnehmern gleichzeitig bestritten werden können. Und was macht mehr Spaß, als ständig am Zug zu sein? ■

SPLINTER CELL? Auf diesem Bild könnt ihr sehr gut die verschiedenen Kostümtypen für eure Hasen erkennen. Auch Ubisoft-Brands werden nicht geschont. BILD: UBISOFT

INTERVIEW mit Game-Designer Antoine Henry

≫ Posen und Sport ≪

Während alle anderen Spiele in gruftähnlichen Zelten vorgeführt wurden, fanden wir *Rayman Raving Rabbids 2* in einer fröhlichen Ecke der Ubisoft-Hausmesse. Dort trafen wir mit Antoine Henry auch gleich einen gut gelaunten Interviewpartner.

BILD: N-ZONE

Die Hasen sind wieder los. Was hat sich geändert?
Wir waren von dem großen Erfolg von *RRR 1* überrascht und haben viel Feedback von den Spielern erhalten. So haben wir zum Beispiel festgestellt, dass das einfache Zeigen auf den Bildschirm von vielen *Rabbids*-Fans als nicht besonders spaßig empfunden wird. Sie wollen lieber lustige Haltungen mit der Wii-FB einnehmen oder sportliche Bewegungen ausführen. Darauf haben wir im Nachfolger noch mehr Wert gelegt.

Wo liegen eigentlich die Grenzen des sinnvollen Wii-FB-Einsatzes?
Die Beschränkungen dessen, was sich mit der Wii-FB anstellen lässt, sind nicht abhängig von der Technik. Vielmehr geht es um das Spielerempfinden. Jeder, der *RRR 2* anfasst, soll sofort das jeweils zugrunde liegende Steuerkonzept verstehen.

***RRR 2* setzt voll auf das Mehrspieler-Erlebnis. Wie?**
Wir haben uns bemüht, dass etwa 75 Prozent der insgesamt 60 Minispiele von vier Teilnehmern gleichzeitig gespielt werden können. Als verfügbare Varianten wird es zum Beispiel „Jeder gegen jeden", „Zweierteams" oder „Kooperation" geben.

Wir danken für das Gespräch!

VORSCHAU

RAVING RABBIDS 2

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Studio Paris
Spieler:	1-4
Termin:	Herbst 2007
Web:	www.ubisoft.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Mehr Minispiele, mehr Musik, mehr Hasen – eine bunte Riesenmöhre für jede Mehrspieler-Party

Ghost Squad

Zeigefinger einölen und ran an den Abzug! Wir waren für euch in der Spielhalle und belagerten das Arcade-Original.

Fakten

- Von den Machern von Shenmue und Virtua Fighter
- Umsetzung des gleichnamigen Spielautomaten
- Bietet entgegen ersten Meldungen keinen Online-Modus
- Vier Spielmodi: Arcade, Multiplayer, Training, Sondereinsatz-Modus
- 25 Waffen plus drei Bonuswummen
- Alternative Routen

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Samstagnacht, ein Tag nach Umlauf der Pressemitteilung „Sega schickt Ghost-Squad-Kommando auf die Wii": Eine Kölner Spielhalle lockt zur Eurovision-Song-Contest-Party, ich beuge mich dem Druck meines Umfeldes und stürze mich ins Getümmel. Die Musik ist nicht wirklich gut, deshalb schweifen meine Augen im verqualmten Arcade-Domizil unruhig umher. Plötzlich erblicke ich ihn: den *Ghost Squad*-Spielautomaten, der bald auf die Wii umgesetzt wird. Zwischen britischem und mazedonischem „Lightgesang" greife ich zur Lightgun. Lohnt sich die 1-Euro-Spende an den Münzfriedhof und dürfen sich Ballerfreunde auf die Wii-Version von Segas Shooter-Sause freuen?

GEÖLTER ZEIGEFINGER

Wie bei *Resident Evil: The Umbrella Chronicles* bewegt ihr euch bei *Ghost Squad* wie auf Schienen durch die Levels. Derer gibt es anfangs drei: In der ersten Mission infiltriert ihr das Urlaubs-Ressort des Präsidenten, säubert dessen Villa von Terroristen und rettet das Leben zahlreicher Geiseln. Der zweite Auftrag versetzt euch an Bord der Air Force One, die einer Bedrohung durch Entführer ausgesetzt ist. Als Elitesoldat des Einsatzkommandos „Ghost" – Abkürzung für Global Humanitarian Operations & Special Tactics – beseitigt ihr alle Spitzel

BOMBODROM Dieses Minispiel ist sehr simpel: Einfach zur richtigen Zeit die Actiontaste drücken und die Gefahr der tickenden Zeitbombe ist gebannt! BILD: SEGA

KABUMM Aufgrund der expliziten Gewaltdarstellung machen wir uns Sorgen über eine Veröffentlichung in Deutschland. BILD: SEGA

SCHLECHTER SCHLUPFWINKEL Da steht ein Pferd, äh … ein Terrorist auf dem Flur. Finger an den Abzug! BILD: SEGA

GS-METER Durch gut platzierte Schüsse wächst dieser Balken. Ist er gefüllt, erhaltet ihr neue Funktionen für eure Knarren. BILD: SEGA

im Brennpunkt-Flieger, um den Präsidenten ohne Blutvergießen in Sicherheit zu bringen. In der dritten Mission entert ihr schließlich das Versteck des Terroristen-Clans „Indigo Wolves", der einem wichtigen Botschafter nach dem Leben trachtet. Zwar könnt ihr alle Kampagnen schon von Beginn an auswählen, doch innerhalb der Levels gelangt ihr häufig an diverse Weggabelungen. Ob ihr etwa in der Air Force One den linken oder den rechten Flur stürmt, bleibt euch überlassen. Wir begrüßen diese spielerische Freiheit, schließlich verläuft dadurch kein Einsatz wie der vorherige, außerdem wird der Wiederspielwert – in vielen Lightgun-Shootern zu gering – erhöht.

WUCHTIGE WUMMEN

Nachdem wir eine Armada an Unruhestiftern beseitigt haben, folgt eine Bonusmission. Hier halten wir ausnahmsweise nicht das XM-2119-Maschinengewehr in der Hand, das 24 Kugeln fasst und mit dem wir anfangs auskommen müssen. Stattdessen arbeiten wir nun mit dem Sniper-Gewehr CAC80, das nach jedem Schuss nachgeladen werden muss. Zwei weitere solcher Bonuswummen sollte es im Spielverlauf noch geben, doch werden diese hauptsächlich für die Endgegnerkämpfe verwendet. Die 25 Standard-Waffen sind jedoch ebenfalls nicht zu unterschätzen und verfügen teilweise über eine Auto-Dauerfeuer-Funktion, die per Tastendruck aktiviert wird. Im virtuellen Kampf gegen die Bösewichter dieser Welt zählt Lightgun-Shooter-typisch ein flinker Daumen: Im Sekundentakt treten schießwütige Gegner hinter Häuserfassaden und Kisten in Erscheinung, da klebt der Zeigefinger regelrecht am Abzug! Nachgeladen wird in der Arcade-Fassung, indem ihr eure Knarre außerhalb des Bildschirms richtet. Dies könnte Sega auf der Wii leicht 1:1 umsetzen – ein weiterer Beweis für die vielseitige Verwendung der Wii-Fernbedienung. Damit die Muskeln eures Schussfingers Gelegenheit haben, sich zu regenerieren, werden bei *Ghost Squad* regelmäßige Geschicklichkeitseinlagen eingestreut. Diese steuert ihr mit einer speziellen Actiontaste: Beispielsweise reicht ihr Geiseln die Hand oder entschärft Bomben, indem ihr im richtigen Moment den entsprechenden Button drückt.

SEINEN EINSATZ WERT?

Doch plötzlich: Nach drei verzockten Euro beendet ein bildschirmfüllendes „GAME OVER" die Terrorjagd frühzeitig. Unser Fazit: *Ghost Squad* ist definitiv ein Premium-Vertreter des Lightgun-Shooter-Genres, spielt sich angenehm flott und wird mit Minispielen der Marke „Hirn aus, man kann nix falsch machen" aufgelockert. Wir sind zuversichtlich, dass man die Arcade-Vorlage *Ghost Squad* ohne technische Abstriche auf die Wii portieren kann. Zwar ist auf dem Screen immer was los, aber die geskripteten Events verschlingen weitaus weniger Hardware-Ressourcen als ein reinrassiger Ego-Shooter. Es ist jetzt Zeit, aufzubrechen, und die wuchtige Lichtpistole erhält wieder ihren Stammplatz in der Spielautomaten-Verankerung. Am Ende hat übrigens Serbien den Eurovision Song Contest gewonnen – aber das interessiert euch wahrscheinlich nur am Rande. ■

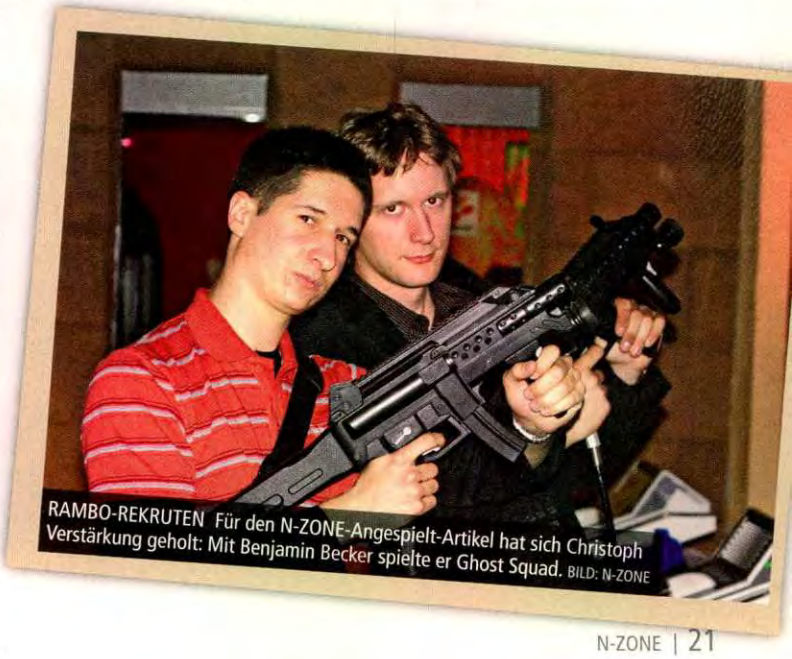
VORSCHAU
GHOST SQUAD

Genre:	Action
Hersteller:	Sega
Entwickler:	AM2
Spieler:	1-4
Termin:	Herbst 2007
Web:	www.sega.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★

Hirn aus, Knarre raus: Wenn sich Ghost Squad auf der Wii genauso gut spielt wie in der Spielhalle, steht uns eine astreine Ballerei ins Haus!

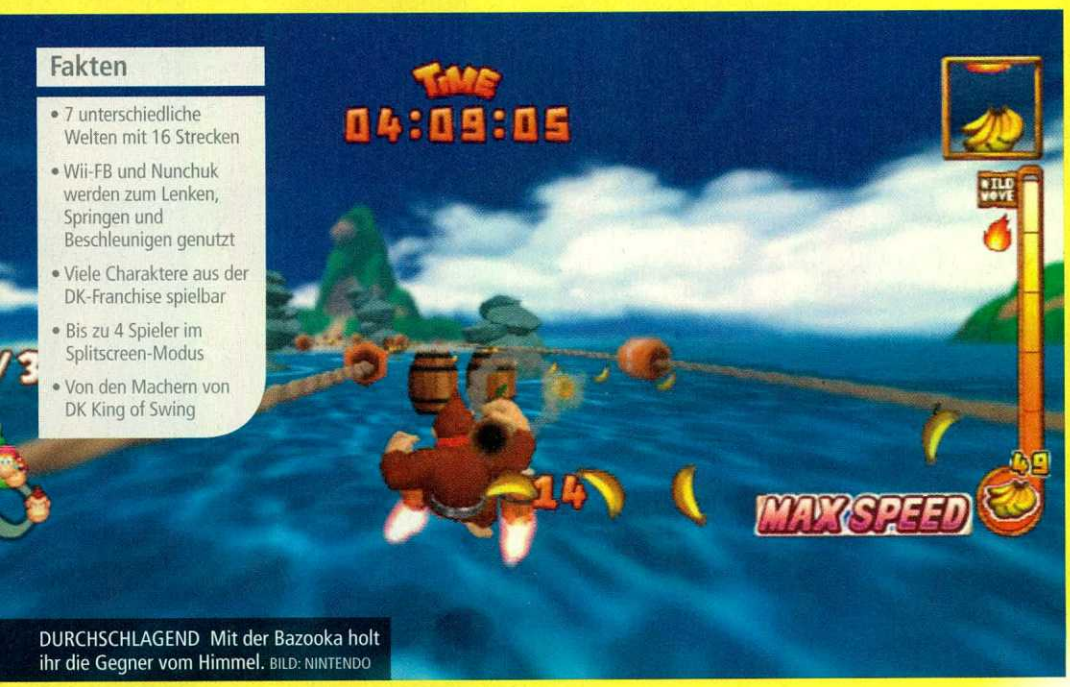
VERSCHANZT Das Versteck hinter Kisten sollte Videospielern mittlerweile bekannt sein. Laaangweilig! BILD: SEGA


RAMBO-REKRUTEN Für den N-ZONE-Angespielt-Artikel hat sich Christoph Verstärkung geholt: Mit Benjamin Becker spielte er Ghost Squad. BILD: N-ZONE

TROPISCH Die Strandstrecke verspricht Urlaubsfeeling. BILD: NINTENDO

HEISS Die Sphinx in der Wüste hat verdächtige Ähnlichkeit mit Donkey. BILD: NINTENDO

VIELSEITIG Mit dem Nashorn habt ihr festen Boden unter den Füßen. BILD: NINTENDO



DURCHSCHLAGEND Mit der Bazooka holt ihr die Gegner vom Himmel. BILD: NINTENDO

BILD: NINTENDO

DK Bongo Blast

Noch nie flog ein Affe schneller!

AUTOR: STEFAN HEIMERL

Donkey Kong hat sich in seiner langen Laufbahn als Videospiel-Protagonist schon in so manches Abenteuer gestürzt. Zuletzt konntet ihr mit ihm auf dem GameCube in *Donkey Konga* zu heißer Musik trommeln oder den kräftigen Affen durch *Donkey Kong Jungle Beat* begleiten. Beide Spiele profitierten dabei von dem mitgelieferten Bongo-Controller. Nun versucht sich der Bananen-Liebhaber in *DK Bongo Blast* als Rennpilot und auch dieses Spiel war ursprünglich für die GameCube-Bongos konzipiert. Das lässt sich zum Beispiel an den „Fahrzeugen" erkennen, mit denen ihr in Donkey Kongs erstem eigenen Rennspiel unterwegs seid. Diese sehen der Trommel-Peripherie verdächtig ähnlich. Es handelt sich hierbei aber um Fässer mit raketenartigem Antrieb. Diese „Fass-Jets" hat sich die mutige Affenbande an die Hüften geschnallt. Mit den kuriosen Gefährten fliegt ihr in Hochgeschwindigkeit durch die verschiedenen Landschaften. Euch erwarten neben der obligatorischen Dschungel-Strecke ein heißer Vulkan, ein Strandabschnitt, schneebedeckte Berge, eine Sightseeing-Tour zu den Pyramiden sowie ein Tauchgang unter die Meeresoberfläche. Insgesamt rast ihr in sieben Settings über 16 Pisten. Dabei seid ihr aber nicht nur mit den Jets unterwegs, denn auch das Nashorn Rambi und der Schwertfisch Enguard werden euch auf ihrem Rücken durch einige Abschnitte führen. Dazu gesellen sich Szenen, in de-

Fakten

- 7 unterschiedliche Welten mit 16 Strecken
- Wii-FB und Nunchuk werden zum Lenken, Springen und Beschleunigen genutzt
- Viele Charaktere aus der DK-Franchise spielbar
- Bis zu 4 Spieler im Splitscreen-Modus
- Von den Machern von DK King of Swing

nen ihr mit einem Schlitten eine Eisbahn herunterrutscht oder euch in einer Lore durch Minenschächte schlängelt.

EINE FRAGE DER STEUERUNG

Nintendo kündigte letztes Jahr an, die pelzigen Urwaldbewohner nicht mehr auf dem GameCube, sondern auf der Wii in die Startlöcher zu schicken. Da fragen sich die Trommel-Fans unter euch zu Recht, wie *Donkey Jet* letztendlich gesteuert wird. Bisher gibt es keine Anzeichen dafür, dass ihr eure Bongo-Trommeln entstauben könnt. Die Steuerung wurde stattdessen dem Wii-Controller angepasst. Das heißt in der Praxis, dass ihr zum Ausweichen nach links und rechts nicht auf die jeweilige Trommel haut, sondern Nunchuk oder Wii-Fernbedienung bewegt. Wollt ihr beschleunigen, schüttelt ihr abwechselnd die beiden Eingabegeräte, anstatt die Plastik-Bongos nacheinander zu malträtieren. Um zu springen, müsst ihr wiederum Nunchuk sowie Wii-FB nach oben reißen. Wie es sich für einen Fun-Racer gehört, dürft ihr euren Konkurrenten auch ordentlich eins auf die Mütze geben. Steuerungsdetails zu Angriff und Waffeneinsatz wurden allerdings noch nicht veröffentlicht.

WER DIE WAHL HAT ...

Donkey Kong-Veteranen können sich über jede Menge altbekannter Affen in der Riege der Fahrer freuen. Neben Diddy, Tiny und Funky Kong konnten wir auch Lanky Kong auf einem der Screenshots ausfindig machen. Aber nicht nur die Affen werden bei euch nostalgische Gefühle auslösen. Die bösartigen Charaktere der *Donkey Kong*-Spiele mischen ebenfalls im Renngeschehen mit. Die aus der *Donkey Kong Country*-Reihe bekannten Kremlings werden in verschiedenen Ausführungen dabei sein. King K. Rool wird sich vermutlich ebenfalls der Runde anschließen. Die Charakter-Vielfalt ist besonders für den Multiplayer-Modus wichtig. So bestreitet ihr mit euren Lieblingscharakteren die Rennen zu viert im Splitscreen. Einen Online-Modus wird es nicht geben.

BAZOOKAS UND PAPAGEIEN

Auf eurem Weg ins Ziel müsst ihr nicht nur eure Konkurrenten ärgern, sondern auch Bananen einsammeln und jeder Menge Hindernissen ausweichen. Rechts auf dem Bildschirm befindet sich eine Skala, die anscheinend durch das Aufsammeln von Bananen gefüllt wird. Weiterhin gibt es einen „Wild Move"-Zähler. Ganz in *Tony Hawk*-Manier führt ihr in hohen Lüften Tricks aus, indem ihr die vom Spiel angezeigten Bewegungen mit der Wii-FB nachmacht. Um dem restlichen Fahrerfeld das Leben schwer zu machen, stehen euch verschiedene Waffen zur Verfügung. Ihr könnt nicht nur mit Fässern werfen, sondern auch mit einer Bazooka schießen. Ausgefallenere Waffen wie kristallene Kokosnüsse und Bananenbomben stehen euch ebenfalls zur Verfügung. Außerdem könnt ihr den Papagei Squawks zu eurem Vorteil einsetzen. Was genau der Papagei anstellt, um Gegner zu stören, ist noch nicht klar. Wir könnten uns gut vorstellen, dass er dem Konkurrenten die Sicht versperrt oder ihn durch Schnabelattacken aus der Bahn wirft. Interessant ist die Tatsache, dass auf einem Screenshot Donkey Kong auf Rambi reitet, während Diddy Kong mit dem Fass-Jet nebenherfliegt. Das könnte bedeuten, dass ihr während des Rennens auf die tierischen Begleiter umsteigt, um versteckte Routen zu finden, und später mit den Fass-Jets weiterfliegt. Die Affenbande behält die Jet-Vorrichtung nämlich auch bei den Ritten mit Fisch und Nashorn, auf dem Schlitten und in der Lore immer an.

Ob sich diese Vermutungen bestätigen, erfahren wir spätestens am 28. Juni. Dann erscheint das Spiel unter dem Titel *Donkey Kong Taru Jet Race* in Japan, während der Rest der Welt noch auf einen konkreten Termin wartet. ■

RAUSCH Wenn ihr Max Speed erreicht, geht's ab. BILD: NINTENDO

ÜBERRASCHEND Auch Lorenfahrten stehen auf dem Plan. BILD: NINTENDO

BEWEGEND Mit den richtigen Fernbedienungs-Schwenkern vollführt ihr coole Tricks. BILD: NINTENDO

VORSCHAU

DK BONGO BLAST

Genre:	Fun-Racer
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Paon Corporation
Spieler:	1-4
Termin:	2007
Web:	www.nintendo.co.jp

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Schnelle Racing-Action, gepaart mit vielen Fortbewegungsarten und Schauplätzen, verwandeln den Dschungel in den Nürburgring.

OBERMOTZ Dieses rosa Wesen müsst ihr mit einem Regenbogen-Lichtstrahl treffen. BILD: KONAMI

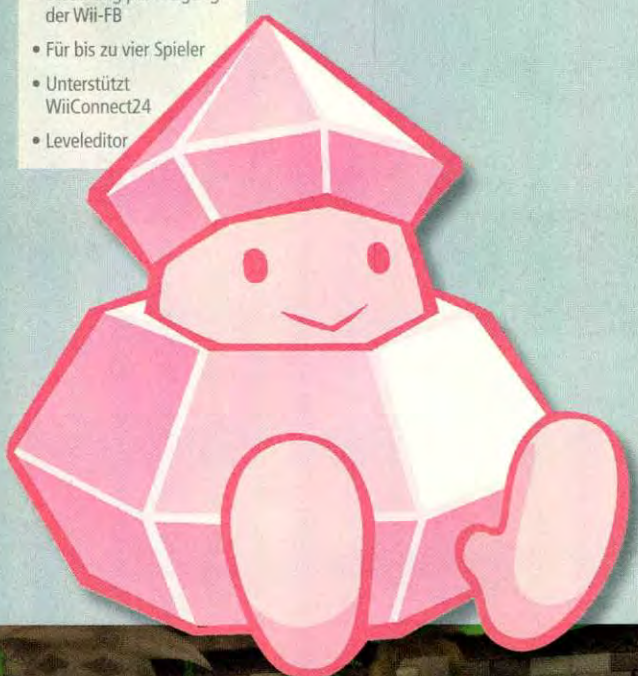
SEILBAHN Dewy kann mit seinem Wasserkörper auch an Seilen entlangrutschen. BILD: KONAMI

Dewy's Adventure

Ein kleiner Tropfen hat Großes vor.

Fakten

- Steuerung per Neigung der Wii-FB
- Für bis zu vier Spieler
- Unterstützt WiiConnect24
- Leveleditor



NOCH EIN OBERMOTZ Die Endgegner sind schön schräg. Seht euch nur dieses Pflanzenwesen an! BILD: KONAMI

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Vor Konami kann man nur den Hut ziehen. Nach dem überaus originellen *Eledees* schickt der Entwickler nicht etwa einen Multiplattformtitel oder ein Remake auf die Wii, sondern schon wieder ein völlig neues Spiel mit einem Konzept, das nur auf Nintendos neuer Konsole funktioniert. Die Geschichte dreht sich um den kleinen Wassertropfen Dewy. Er ist die letzte Hoffnung für die Welt, die plötzlich von dunklen Mächten und Schmutz überflutet wird. Bis die Spielwelt gerettet wird, muss der kleine Held allerlei Hüpfpassagen, Kämpfe und Rätsel meistern.

JUMP & NEIG

Das Spiel steuert sich nicht wie ein gewöhnliches Jump & Run, sondern ihr neigt die Spielwelt mit eurer Wii-Fernbedienung und Dewy fließt drauflos. Das klingt zwar eher nach einem Geschicklichkeitsspiel wie *Kororinpa* oder *Mercury Meltdown Revolution*, spielt sich aber eher wie ein Action-Adventure. Dewy kann etwa per Knopfdruck springen oder Rammattacken ausführen. In den weitläufigen Levels gibt es jede Menge zu tun. Da müssen etwa gefangene Pilzfreunde befreit oder eine Horde Gegner aus dem Weg geräumt werden. Außerdem gibt es viele bewegliche Plattformen, alternative Wege und hin und wieder Zwischen- oder Endgegner, die nur mit einer bestimmten Taktik zu besiegen sind.

HEISS & KALT

Damit Dewy eine Chance gegen seine vielen Widersacher hat, könnt ihr mittels Digipad die Temperatur der Spielwelt verändern. Senkt ihr sie, frieren nicht nur alle Gewässer des Spiels ein, auch Dewy wird zum Mini-Kristall. In dieser Form ist er weit schwieriger kontrollierbar, richtet dafür aber gehörigen Schaden bei seinen Gegnern an. Dreht man dagegen die Temperatur hoch, erblühen nicht nur alle Blumen in den Levels, auch Dewy wird ganz warm ums Herz und er verdampft zum Wölkchen. In der Luft schwebend ist er zum einen recht sicher und kann zum anderen mächtige Blitze zucken lassen. Getroffene Gegner sind einige Sekunden gelähmt und sehr verwundbar. Einen Nachteil hat die Wolkenform aber: Dewy steht immer an einer Stelle, solange kein Windzug ihn bewegt. Ihr solltet also geschickt mit dem Temperaturregler arbeiten, um euch jeder Situation ideal anzupassen. Bedenkt aber, dass sich die Temperatur nach kurzer Zeit von allein wieder dem Normalzustand nähert.

BRUTSTÄTTE Was wie eine alte Birne aussieht, produziert unablässig neue Gegner. BILD: KONAMI

AQUAPHOBIE Das Wasser ist für euch gefährlich. Ihr könnt es aber einfrieren. BILD: KONAMI

CUTE OVERLOAD Die Levels und Spielfiguren sind zuweilen niedlich bis an die Schmerzgrenze. BILD: KONAMI

NIEDLICH & FORDERND

Die grafische Gestaltung der Spielwelt und ihrer Einwohner ist herzzerreißend niedlich und immer wieder zoomt die Kamera auf Dewys seliges Lächeln. Vom Stil her wird hier ein etwas jüngeres Publikum angesprochen als bei *Eledees*. Das bedeutet aber nicht, dass das Spiel leicht ist. Unsere ersten Gehversuche waren zwar erfolgreich, doch an manch kniffligen Hüpfpassagen und Zwischengegnern bissen wir uns die Zähne aus. Für uns war es ungewohnt, den Controller beim Tastendruck ruhig zu halten. Doch dank kluger Nutzung des Temperaturreglers konnten wir auch diese Hürden nehmen. Die Zwischen- und Endbosse erfordern übrigens alle eine besondere Taktik. Besonders gut gefiel uns der Bösewicht, der auf einem Chamäleon reitet. Der Trick ist es hier, den Boden zu gefrieren, sodass die Zunge des Reptils am Eis kleben bleibt. Das ist ziemlich fies, aber auch sehr witzig!

MEHRSPIELER & LEVELEDITOR

Musikalisch wird ein gewöhnungsbedürftiges Gute-Laune-Gedudel serviert, wie es schon bei *Eledees* zu hören war. Die Soundkulisse passt aber prima zum Feeling des Spiels. Auch die Animationen Dewys und der Gegner sind sehr gelungen. Lasst ihr den Spielhelden etwa besonders tief fallen, entsteht eine kleine Pfütze, aus der er sich grummelnd wieder zusammenfügt. Der Umfang des Spiels steht noch nicht fest, doch bereits unsere Schnupperversion bot viele riesige und abwechslungsreiche Levels. Zudem gibt es den Multiplayermodus für bis zu vier Spieler, einen Leveleditor und die Unterstützung von WiiConnect24. Über diese Internet-Anbindung dürft ihr selbst erstellte Levels oder Screenshots an eure Freunde verschicken. Etwas Geduld braucht ihr aber, bevor ihr mit Dewy durch die üppige Märchenwelt kullert. Das Spiel soll erst im Herbst dieses Jahres erscheinen. Bis dahin freuen wir uns über jeden Regentropfen und fragen uns, welche Abenteuer er wohl erlebt hat. ■

VORSCHAU

DEWY'S ADVENTURE

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Spieler:	1-4
Termin:	Herbst 2007
Web:	www.konami.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Mit der originellen Spielidee und dem farbenfrohen Design kündigt sich ein Wii-Kleinod für junge und jung gebliebene Spieler an.

» Die grafische Gestaltung der Spielwelt ist herzzerreißend niedlich. «

PUSTEKUCHEN In der Wolkenform kann Dewy nur durch Wind bewegt werden. BILD: KONAMI

BASTELSTUNDE Mit dem integrierten Editor könnt ihr eure Wunschlevels bauen und verschicken. BILD: KONAMI

VIDEO AUF DVD

N-ZONE issimo!

Kochen wie die Profis? Das N-ZONE-Kochstudio hat Cooking Mama unter Realbedingungen erprobt.

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

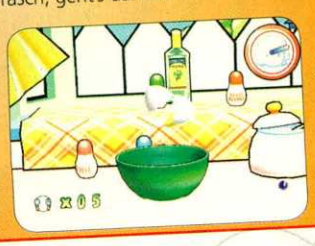
Kochen können wie Mama – der Traum vieler Junggesellen und Männer im Allgemeinen. Damit es bei dieser Illusion nicht bleibt, gibt es Spiele wie *Cooking Mama*. In Japan und den USA hat die Kochsimulation bestimmt schon einige Nachwuchs-Bioleks und -Lafers hervorgebracht. Oder nicht? Es wird also Zeit, dass auch wir untalentierte N-ZONE-Redakteure zu fähigen Köchen heranwachsen. Denn irgendwer muss schließlich den Herd hüten, während unsere künftigen Frauen die schlechten Spiele für uns testen! Mit sichtlicher Euphorie haben wir begonnen, Maultaschen mit *Cooking Mama* zu kochen – was dabei herauskam, zeigen die folgende Doppelseite und unser 10-Minuten-XXL-Beitrag auf der DVD. Herzlich willkommen im N-ZONE-Kochstudio! ■

1. Schritt

Noch haben die N-ZONE-Küchenpraktikanten Felix und Stefan gut lachen. Das wird sich gleich ändern, wartet's nur ab!

2. Schritt

„Na, Sebastian, womit geht's los?" Nach kurzer Bedenkzeit schießt es aus seinem Kopf: „Drei Eier aufschlagen, aber zack, zack!" Machen wir doch glatt – kurioserweise geht's im echten Leben simpler als im Spiel. Dort müsst ihr die Wii-FB rasch nach unten bewegen. Schüttelt ihr sie zu rasch, geht's daneben.



3. Schritt

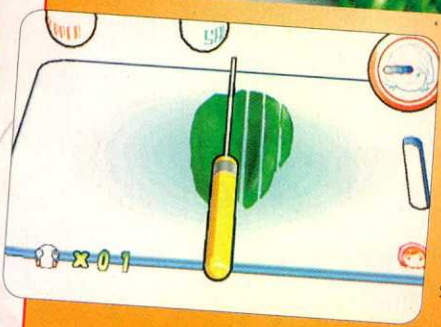
Mehl dazu und ordentlich durchquirlen – dann werden lustige Kügelchen geformt. Hurra! Hanns Peter hat die Anweisung derweil missverstanden und rollt die Wii-Fernbedienung. Diese müsst ihr bei *Cooking Mama* stattdessen rhythmisch im Kreis bewegen.

ALLE BILDER: N-ZONE

4. Schritt

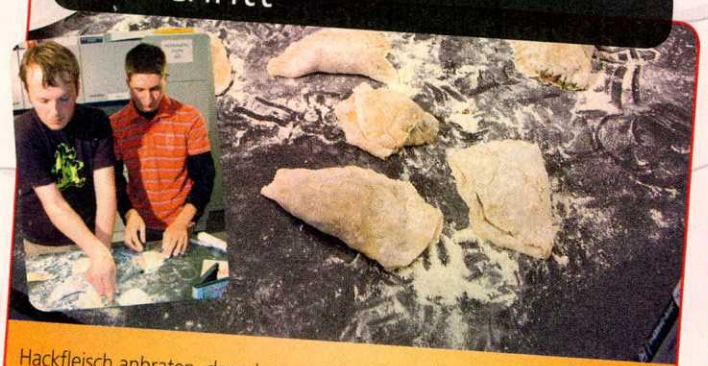
Pluspunkt für Sebastian: Er hat alles richtig gemacht und darf die Pokébälle, äh ... Teigkugeln jetzt mit einem Nudelholz ausrollen. Im Notfall tut's auch eine leere Flasche. Also ab in den Keller und das Etikett herunterpulen. Was dranbleibt, sind wertvolle Ballaststoffe – die kann man immer gebrauchen!

5. Schritt



Zeit für die Füllung: Christoph macht's vor und zerhackt Paprika und Zwiebel Stück für Stück. Sebastian vertraut auf sein „Allrounder-Messer" und stellt fest, dass die Wii-Fernbedienung beim Säbeln dann doch an ihre Grenzen stößt.

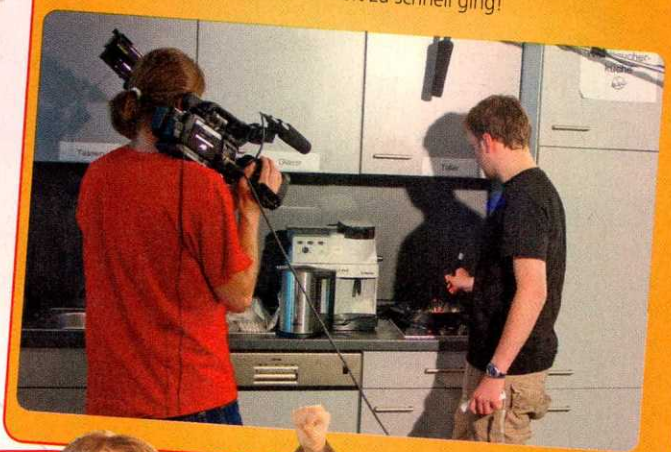
6. Schritt



Hackfleisch anbraten, dann kommt das ganze Geraffel mitsamt Gemüsefüllung in die Maultasche. Mit Eigelb zukleistern – dann ist der Kofferraum dicht! Schauen die Taschen genauso hübsch aus wie auf unserem Foto, sind sie fit für den Kochtopf.

7. Schritt

Hey, da filmt uns ja jemand bei unserem Laien-Kochkurs! Aber umso praktischer: So könnt ihr euch auf der aktuellen N-ZONE-DVD alles in Ruhe ansehen, wenn es euch im Heft zu schnell ging!



Das Fazit des N-ZONE-Kochstudios:

4–

Wenn *Cooking Mama* offiziell in Deutschland erschienen wäre, hätten wir es mit Sicherheit nicht mit dem N-ZONE-Hitstempel gekürt. Es hätte definitiv auch nicht mehr als 65 Prozent bekommen. Denn neben einem größeren Umfang vermissen wir vor allem den Nützlichkeitsfaktor: Es ist zwar schön und gut, mit der Wii-FB Eier aufzuschlagen oder Teig zu rollen – aber einerseits ist dies nur bedingt spaßig und andererseits sind minimalistische Wii-Fuchteleien nicht der beste Weg, um zum Profikoch aufzusteigen. Ihr habt Hunger und wollt nicht auf Tiefkühl-Pizza zurückgreifen? Dann gibt es zwei Alternativen: der Mama in der Küche zusehen (besser: mithelfen!) oder beim Pizzamann durchklingeln!

SPIDER-MAN? Ihr könnt mit eurem Transformer auch Häuser hinaufklettern. BILD: ACTIVISION

WURFGESCHOSS Autos schmeißt ihr locker durch die Luft. BILD: ACTIVISION

Fakten

- Komplett zerstörbare Umgebung
- Wählt zwischen Autobots oder Decepticons
- 9 Transformers auf jeder Seite spielbar
- Jederzeit blitzschnelle Verwandlungen
- Spielt die Story des Kinofilms nach

Transformers – The Game

Wii-Invasion der beweglichen Maschinen

AUTOR: STEFAN HEIMERL

Der Sommer wird heiß, denn die Erde wird von gefährlichen Maschinen attackiert, die sich blitzschnell in unscheinbare Verkehrsmittel verwandeln können. Doch nicht alle „Transformers" sind den Menschen feindlich gesinnt. Im gleichnamigen Kinofilm kämpfen die guten Autobots gegen die bösen Decepticons. Das dazugehörige Spiel lässt euch die Wahl, ob ihr lieber mit den Guten in den Kampf zieht, um die Erde zu retten, oder als Fieslinge den blauen Planeten komplett auseinandernehmt. Missionen, die ihr zunächst als Autobot erlebt, verlaufen aus der Sicht eines Decepticon ganz anders. Auf jeder Seite schlüpft ihr im Spielverlauf in neun verschiedene Transformers, die sich in ihren Eigenschaften natürlich unterscheiden. So verwandelt sich zum Beispiel jeder der außerirdischen Kampfroboter in ein anderes Vehikel. Dabei reicht die Palette vom gewöhnlichen Straßenflitzer bis zum mächtigen Hubschrauber. Während ihr Nahkampfangriffe nur als wandelnder Roboter verwenden könnt, stehen euch Raketen und andere Langstreckenwaffen dauerhaft zur Verfügung.

MIT VOLLER HÄRTE AUSTEILEN!

Die Missionen verlaufen, egal für welche Partei ihr euch entscheidet, ungefähr parallel zur Story des Films. Ihr tragt die wichtigsten Kämpfe aus und besucht die vom Leinwandvorbild bekannten Schauplätze. Zum Beispiel rast ihr durch eine Stadt oder nehmt eine US-Militärbasis auseinander. Vor allem in Sachen Action orientiert sich das Game an der Vorlage. Ob als Autobot oder als böse Kampfmaschine – ihr dürft die Umgebung gnadenlos auseinandernehmen. So schleudert ihr Fahrzeuge durch die Luft oder reißt Straßenlaternen aus dem Boden und verwendet sie als Waffe. Manchmal zerlegt ihr sogar komplette Gebäude. Wenn ihr allerdings zu viel Unheil stiftet, rückt euch ähnlich wie in *GTA* die Polizei und später das Militär auf den Metall-Leib. Um eine Mission zu starten, begebt ihr euch einfach zu einer der grünen Markierungen, die in der Karte eingezeichnet sind. Sowohl die Autobots als auch die Decepticons

PRAKTISCH Jedes beliebige Objekt kann als Waffe eingesetzt werden, so verwandeln sich Straßenlaternen in Golfschläger. BILD: ACTIVISION

SCHICK Die Bilder stammen noch vom Xbox-360-Auftritt, die Wii-Version wird grafisch etwas schwächer aussehen. BILD: ACTIVISION

müssen sich in etwa sechs Abschnitten durch jeweils drei bis vier Aufträge kämpfen. Die Bandbreite reicht von „Verfolge und besiege den feindlichen Transformer" bis „Zerstöre alles in deiner Umgebung innerhalb des Zeitlimits".

DOPPELTE DS-DRÖHNUNG

Bisher macht das Spiel eine gute Figur, es mangelt allerdings noch etwas am Feintuning. Das Fahrverhalten der Fahrzeuge ist derzeit noch nicht ausgereift. Inwiefern die Wii-Steuerung genutzt wird, ist noch nicht bekannt. Inhaltlich soll die Version mit der Xbox-360-Fassung identisch sein.

Eine Besonderheit stellt die DS-Versoftung dar. Es wird zwei verschiedene Spiele geben, *Transformers: Autobots* und *Transformers: Decepticons*. Via WiFi-Connection entscheidet ihr die Schlacht um die Erde unter euch. Diese Mehrspieler-Erfahrungen mit den Transformers werden allerdings auf die Handhelds beschränkt bleiben. ■

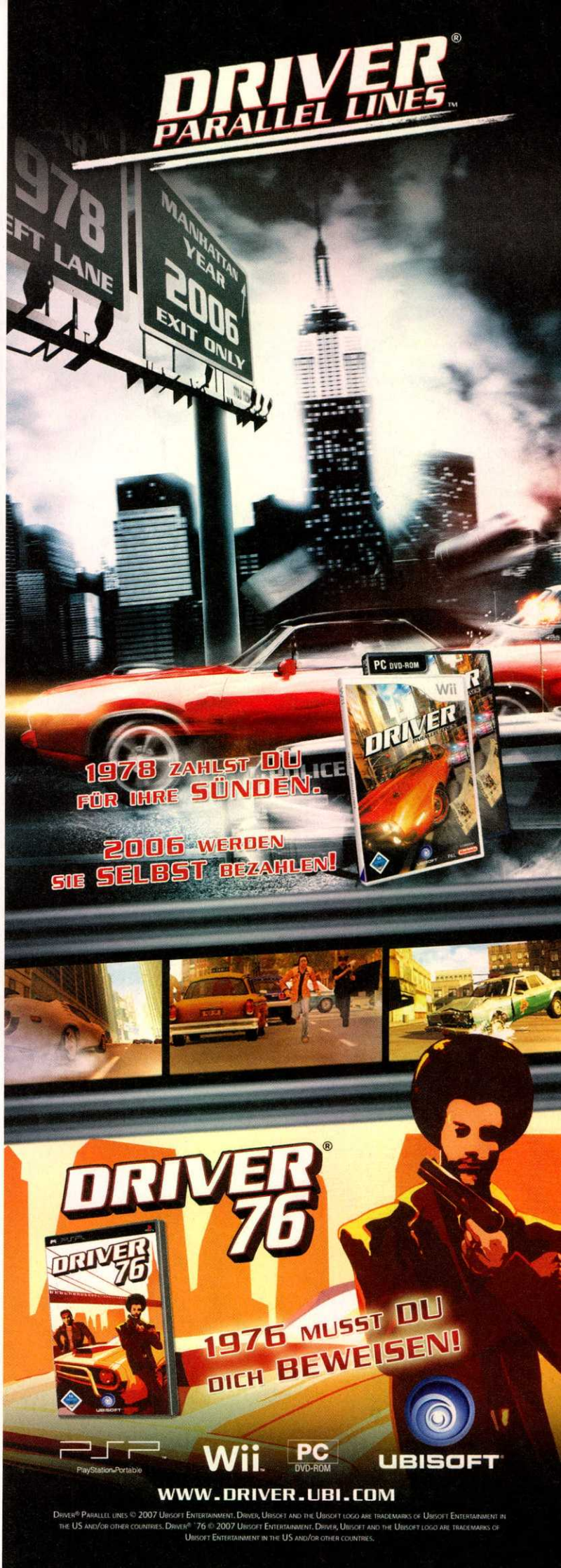
VORSCHAU

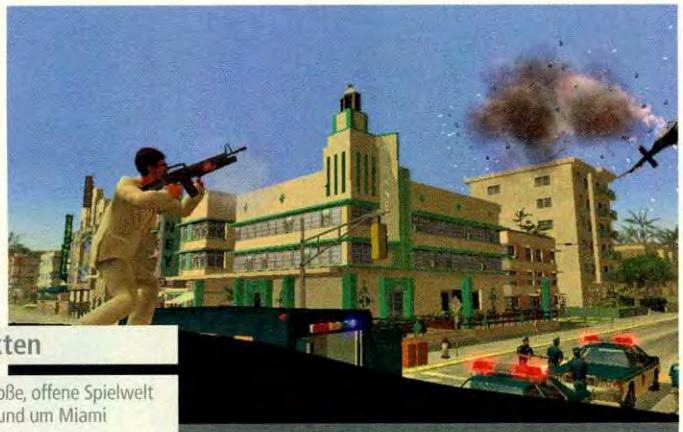
TRANSFORMERS – THE GAME

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Traveller's Tales
Spieler:	1
Termin:	20. Juli 2007
Web:	www.activisionvip.de

EINSCHÄTZUNG ★★★½☆

Wenn bei der Steuerung noch Feintuning erfolgt, erwartet euch ein ruppiges Actionspiel und eine gute Filmumsetzung.





VOLLTREFFER Tony holt mit einem gezielten Schuss einen Hubschrauber vom Himmel. BILD: VIVENDI GAMES

SCHNELL, BOOT Tonys Schmuggeltouren rufen ein paar Konkurrenten auf den Plan – ihr Pech! BILD: VIVENDI GAMES

Fakten

- Große, offene Spielwelt in und um Miami
- Waffenvielfalt: Schrotflinte, Maschinengewehr, Raketenwerfer und mehr
- Steuerbare Fahrzeuge zu Land und zu Wasser
- Über 50 bekannte Sprecher aus Film und Fernsehen
- Unterstützt 480p und 16:9

Scarface: The World is Yours

Kinoreife Gaunerkarriere: Baut als Tony Montana euer Drogenimperium wieder auf!

AUTOR: ROLAND AUSTINAT

Spätestens ab diesem Sommer müssen Fans von Gangster-Epen wie *Grand Theft Auto* nicht mehr neidisch auf andere Konsolen schielen – dann nämlich soll *Scarface: The World is Yours* auch für die Wii erscheinen. Darin müsst ihr als Drogenbaron Tony Montana euer Imperium des Verbrechens wieder aufbauen, das sich der bolivianische Drogenbaron Alejandro Sosa gewaltsam unter den Nagel gerissen hat. Schauplatz des Spiels ist wie im gleichnamigen Kinofilm die Stadt Miami im US-Bundesstaat Florida, die euch von Anfang an völlig offen steht. Ihr legt euch in zahlreichen Missionen mit verfeindeten Straßengangs an, schmuggelt Drogen von ein paar Inseln aufs Festland, verkauft sie anschließend und wascht dann das schmutzige Geld, um schließlich Rache an Boss Sosa zu nehmen. Dazu bewegt ihr euch nicht nur zu Fuß fort, sondern klemmt euch auch hinters Steuer von Autos und Rennbooten.

IN RAGE GEREDET

Bei einem Event in San Francisco konnten wir mit Tony Montana ein paar Ecken von Miami unsicher machen. Die Steuerung des Kartellbosses haben die Entwickler von Radical Entertainment ganz passabel auf die Wii-Controller umgestrickt: Mit der Wii-Fernbedienung steuert ihr die Kamera und feuert Waffen ab, mit dem Nunchuk bewegt ihr euch umher. Wie auch im Film ist Tony Montana ein harter Bursche: Reißt ihr das Nunchuk etwa wie einen Stinkefinger nach oben, schimpft Tony aufs Gröbste. Solche Verbalattacken bringen genau wie besonders gute Schuss- oder Fahrleistungen den Zeiger des sogenannten „Balls-Meter" nach oben, bis sich Tony schließlich in blinde Wut hineinsteigert: Jetzt ist er unverwundbar, besitzt unbegrenzte Munition und füllt mit jedem Treffer Lebensenergie auf. Das klappte bei unserem Probespiel ohne Probleme, allerdings ließen uns die Entwickler im Unverwundbarkeitsmodus in die Stadt und auf unsere Gegner los. Daher können wir euch noch nicht sagen, wie schwer das brutale Spektakel im Endeffekt wirklich sein wird. Optisch macht *Scarface: The World is Yours* jedenfalls einen guten Eindruck, die Grafik bewegt sich dabei auf dem Niveau der PlayStation-2-Fassung. Einziger Wermutstropfen: Der deutsche Release steht noch auf der Kippe. ■

VORSCHAU

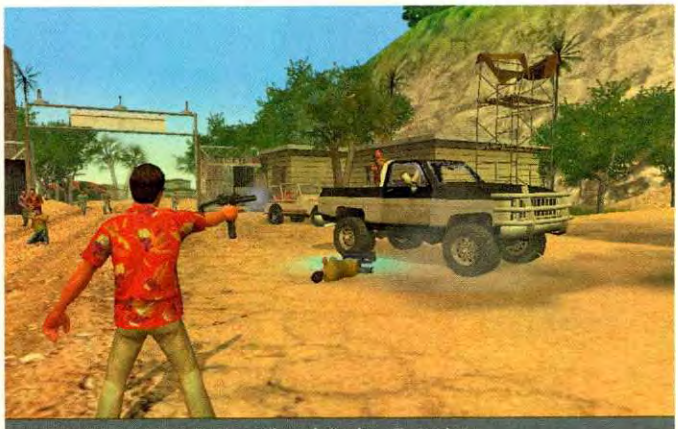
SCARFACE: THE WORLD ...

Genre:	Action
Hersteller:	Vivendi Games
Entwickler:	Radical Entertainment
Spieler:	1
Termin:	Sommer 2007
Web:	www.scarfacegame.com

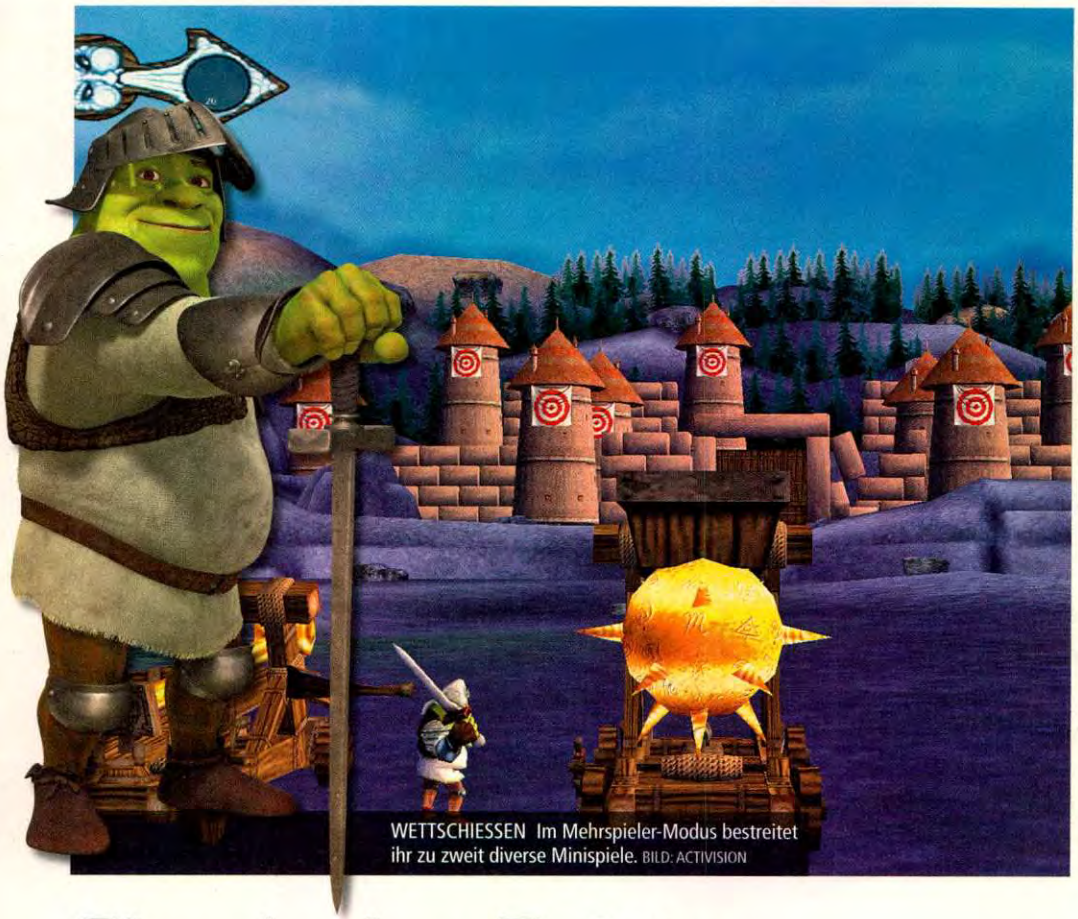
EINSCHÄTZUNG ★★★½

Der optisch nicht ganz taufrische Titel richtet sich ganz klar an reifere Wii-Spieler und Fans von Gangsterdramen mit offener Spielwelt.

DICKE DINGER Wer nicht hören will, muss fühlen: einen kernigen Schuss mit dem Raketenwerfer. BILD: VIVENDI GAMES



ALLEIN GEGEN ALLE Im Hawaiihemd räuchert Tony einen gegnerischen Stützpunkt aus. BILD: VIVENDI GAMES



WETTSCHIESSEN Im Mehrspieler-Modus bestreitet ihr zu zweit diverse Minispiele. BILD: ACTIVISION

FECHTMEISTER Der gestiefelte Kater kämpft gern mit dem Degen. BILD: ACTIVISION

TEAMWORK Oft begleitet euch einer von Shreks Freunden. BILD: ACTIVISION

Shrek der Dritte

Das Königreich ist in Gefahr – ein Fall für Shrek und seine Freunde.

AUTOR: STEFAN HEIMERL

Drei lange Jahre mussten *Shrek*-Fans auf sein neuestes Abenteuer warten. In wenigen Wochen ist es endlich so weit und auch die Spielumsetzung lässt nicht mehr lange auf sich warten. Deren Hintergrund beruht natürlich auf der Geschichte des Films.

Das Königreich „Weit Weit Weg" muss von euch gerettet werden. Der hinterhältige Prince Charming hat mit Captain Hook, Rumpelstilzchen, einer Hexenarmee und vielen weiteren Bösewichtern einen Staatsstreich geplant, um den Thron zu übernehmen. Um dies zu verhindern, kämpft ihr euch mit Shrek, dem Esel, dem gestiefelten Kater und Fiona durch das Königreich. Im Spielverlauf wechselt ihr dabei situationsbedingt die Märchenwesen. Passt der kräftig gebaute Shrek nicht durch eine schmale Passage, so schlüpft ihr in die Rolle des gestiefelten Katers. Dieser öffnet nach ein paar schwungvollen Fechteinlagen das große Tor für den Grünling. Freunde der Filme freuen sich über die für die Charaktere typischen Sprüche. Getreu des *Shrek*-Humors wird nicht nur die Märchenwelt durch den Kakao gezogen, sondern auch der eine oder andere bekannte (Piraten-)Film. Durch die ungefähr 20 Levels bewegt ihr Shrek und Co. mittels Analog-Stick.

FEENSTAUB UND KATERLÄCHELN

Um Gegner zu vermöbeln, reicht ein kurzes Schwingen mit der Wii-Fernbedienung. Haltet ihr A gedrückt und schwingt das Nunchuck oder die Wii-FB, vollführt ihr weitere Standardangriffe. Nett in Szene gesetzt wurden Finishing Moves, für die es Bonuspunkte gibt. Jedes Mitglied eurer bunt gemischten Truppe verfügt außerdem über Spezialangriffe, die ihr im Kampf gegen die Bösewichter auch benötigt. Der gestiefelte Kater setzt zum Beispiel seinen berühmten Blick ein, durch den er wie ein niedliches Kätzchen wirkt. Während die Gegner von diesem Anblick verzaubert sind, lassen sie sich leicht besiegen. Um die Angriffe aber mit dem Z-Trigger auszulösen, müsst ihr vorher genug blauen Feenstaub einsammeln. Den hinterlassen oftmals besiegte Bösewichte oder er bleibt nach der Zerstörung des Levelinventars zurück. Trotz der Tatsache, dass ihr viele Schurken verprügelt, ist das Spiel familiengerecht gestaltet: Gegnerische Piraten greifen euch nicht mit Schwertern, sondern mit Besen an.

Zusätzlich schaltet ihr im Story-Modus Mehrspieler-Material frei. In witzigen Minispielen schießt ihr Piratenschiffe ab oder ihr müsst in kniffligen Sprungeinlagen als Erster ins Ziel hüpfen. ■

Fakten

- 20 Levels
- Spielt als Shrek, Esel, Fiona und Kater
- Jeder Charakter hat Spezialangriffe
- Verschiedene Multiplayer-Minispiele
- Das offizielle Spiel zum Film

VORSCHAU

SHREK DER DRITTE

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Shaba Games
Spieler:	1-2
Termin:	21. Juni 2007
Web:	http://www.activisionvip.de

EINSCHÄTZUNG ★★★

Charmante Filmumsetzung, die den Humor gut einfängt und feine Spezialattacken bietet. Ob Shrek dauerhaft überzeugt, bleibt abzuwarten.

VIRTUOSE Hier wird euer Controller zu einer Flöte. Drückt die richtigen Knöpfe. BILD: CAPCOM

Zack & Wiki
Der Schatz von Barbaros

Point & Click trifft Geschicklichkeit: Findet den Piratenschatz!

Fakten

- Point&Click-Adventure mit Geschicklichkeitselementen
- Spieldauer soll über 40 Stunden betragen
- Über 500 sammelbare Gegenstände
- Mehr als 80 manipulierbare Objekte
- Ihr steuert nur mit der Wii-FB.

AUTOR: HANNS PETER GLOCK

Wer hätte das gedacht? Die beliebten Point&Click-Adventures erfahren auf der Wii eine Renaissance. So erscheint nicht nur der abgedrehte Detektivspaß *Sam & Max* für Nintendos Konsole, sondern Capcom schickt mit *Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros* noch einen weiteren Vertreter des Genres ins Rennen. Die Entwickler haben sich für den Titel allerdings einige Neuerungen einfallen lassen. Unter Zuhilfenahme der Fähigkeiten des Wii-Controllers müsst ihr im Spiel alle wichtigen Handgriffe selbst erledigen.

DENKEN & LENKEN

So steht ihr gleich zu Beginn des Abenteuers vor einem unüberwindbaren Abgrund. Wenn ihr einen nahen Baum untersucht, merkt ihr, dass durch Schütteln der Fernbedienung an dessen Stamm gerüttelt werden kann. Herunter fällt ein übergroßer Tausendfüßler, der sich nach einem kurzen Gerangel prima als Säge einsetzen lässt. Und auch das funktioniert nicht ohne eure Muskelkraft. Nachdem ihr die Wii-FB ein paar Mal kräftig vor- und zurückgeschoben habt, ist der Baum gefällt und dient euch als Brücke.

Für den Abstecher auf die virtuelle Schatzinsel braucht ihr nur die Wii-Fernbedienung. Zeigt mit dem Pointer einfach auf ein Objekt und schon läuft Titelheld Zack hin, um es zu untersuchen. So durchstreift ihr mit dem Aushilfspiraten und seinem kleinen, fliegenden Äffchen verschiedene Areale auf der riesigen Insel. Von einer Lavahöhle über antike Ruinen bis hin zu einer Eiswelt – überall warten knifflige Rätsel. Diese lassen sich nur mit Hirnschmalz und intensivem Einsatz der Möglichkeiten eurer Wii-FB lösen. Im späteren Verlauf sollen die Kopfnüsse immer umfangreicher und anspruchsvoller werden. Und auch der Controller erfährt viele Anwendungen. So dreht ihr damit Schlüssel, um Türen zu öffnen, oder benutzt ihn als Flöte.

NUR FÜR KINDER?

Die bunte Grafik erscheint solide, lässt aber den Eindruck aufkommen, dass es sich bei *Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros* eher um ein Spiel für eine jüngere Zielgruppe handelt. Das muss aber nichts bedeuten: Die Genre-Kollegen *Sam & Max* bieten in einem ähnlich verspielten Stil auch erwachsenen Spielern beste Unterhaltung. Die bisher gezeigten Rätsel wirken durchdacht und machen Lust auf mehr. Ob das Gameplay jedoch wirklich die von Capcom angegebene Spielzeit von über 40 Stunden fesseln kann, lässt sich noch nicht sagen. Dazu müssen wir erst einmal selbst über die Pirateninsel streunen. ■

1 KLOPF, KLOPF
Schüttelt die Wii-FB, um an dem Baum zu rütteln.

2 WER DA?
Dieser gar nicht freundliche Tausendfüßler kommt hervor.

3 HAU RUCK!
Schiebt die Säge mit der Wii-FB vor und zurück.

4 HÄNGEBRÜCKE
Ist der Baum gefällt, geht die Schatzsuche weiter.

BILDER: CAPCOM

VORSCHAU
ZACK & WIKI ...

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Spieler:	1
Termin:	Herbst 2007
Web:	www.capcom-europe.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Erste Screenshots und Videos sind vielversprechend. Ob die Rätsel lange für Spaß sorgen, lässt sich aber noch nicht sagen.

LECKER Der Sushi-Chef in diesem Restaurant serviert alle Köstlichkeiten Asiens. BILD: N-ZONE

GESTATTEN! Der offizielle N-ZONE-Sim, mit Sturmfrisur und zerrissenen Jeans. BILD: N-ZONE

MySims

Simsalabim: Wir basteln einen Sim, sein Haus und sein Bett – und besuchen sein Dorf.

AUTOR: ROLAND AUSTINAT

Das knuddelige Design von *MySims* für die Wii mit seinen Anime-Charakteren dürfte auch im Wii-Heimatland Japan gut ankommen. Passenderweise durften wir in einem Restaurant in San Franciscos Stadtteil Japantown die neuesten Entwicklungen des *Sims*-Ablegers begutachten. Zuerst erstellen wir unseren eigenen Sim. Keine leichte Aufgabe, denn unzählige Augen, Frisuren, Klamotten und Co. stehen zur Auswahl. Wir geben schließlich auf und klicken so lange auf den Zufallsknopf, bis uns ein Sim besonders gut gefällt. Anschließend geht's zum Häuserbau, wo Chefdesignerin Robin Hunicke schon auf uns wartet. Wir bauen ein fesches, gelb-blaues Reihenhaus mit Garage und ein paar lustigen Gartenzwergen. Spiegelt sich die Position von Fenstern und Türen auch im Design des Hausinneren wider? „Nein", erklärt Robin, „das hatten wir anfangs geplant, doch wir wollen euch damit nicht einengen – ihr dürft eure Räume komplett frei gestalten." Anschließend wechseln wir in die Schreinerwerkstatt, wo wir unserem Sim ein Bett zimmern. Das läuft ähnlich wie beim Haus mit einzelnen Bauteilen, ist aber noch etwas komplizierter, weil die Wii-Remote hier ziemlich genau positioniert werden muss.

UNSER DORF WIRD SCHÖNER

Schließlich gibt uns Produzentin M.J. Chun einen Einblick ins Spielgeschehen von *MySims*. Ihr zieht in ein kleines Dorf, das schon mal bessere Tage gesehen hat. Eure Aufgabe: dafür zu sorgen, dass die Häuser wieder auf Vordermann gebracht und dadurch neue Bewohner angelockt werden. Ein paar Leute wohnen schon vor Ort, etwa ein kleines Mädchen, das unglücklich über sein altes Sofa ist. Wir bauen ihm ein neues, worüber es sich sichtbar riesig freut und uns zum Dank einen Apfel schenkt. Den verwenden wir beim Erstellen neuer Gegenstände, etwa einer Schale mit Äpfeln oder einem Stoff mit Apfelmuster. Erreicht eure Stadt eine gewisse Größe, öffnen sich neue Gebiete der Spielwelt. Unser Sim öffnet mit einer Brechstange einen Bretterzaun und macht damit den Weg in einen Wald frei: noch mehr Platz für neue Sims und ihre Wünsche. Eine Kartenlegerin ist beispielsweise eine Nachteule, doch sie zieht erst dann in die Stadt, wenn dort genug Kundschaft lebt. Die Wii ist onlinefähig – ob wir mit unserem Sim auch andere Spieler besuchen dürfen? „Möglich wäre das schon", grinst M.J. Chun verschmitzt. ■

Fakten

- Riesige Auswahl bei der Sims-Gestaltung
- Häuser und Möbel zum Selberbauen
- Dorf wächst und öffnet neue Bereiche der Spielwelt
- Schräge Dorfbewohner haben eigene Wünsche und Nöte
- Sehr, sehr wahrscheinliche Online-Unterstützung

VORSCHAU
MYSIMS

Genre:	Simulation
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Spieler:	1
Termin:	Ende 2007
Web:	mysims.ea.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

MySims ist superputzig und besitzt riesiges Potenzial für Sims-Fans. Den fünften Stern heben wir uns für eln ausführlicheres Anspielen auf.

YO, WIR SCHAFFEN DAS! Der Gartenzwerg überwacht den fachgerechten Hausbau. BILD: N-ZONE

ROBOTER AM WERK Unser Haus in den Farben der N-ZONE ist fast fertig. BILD: N-ZONE

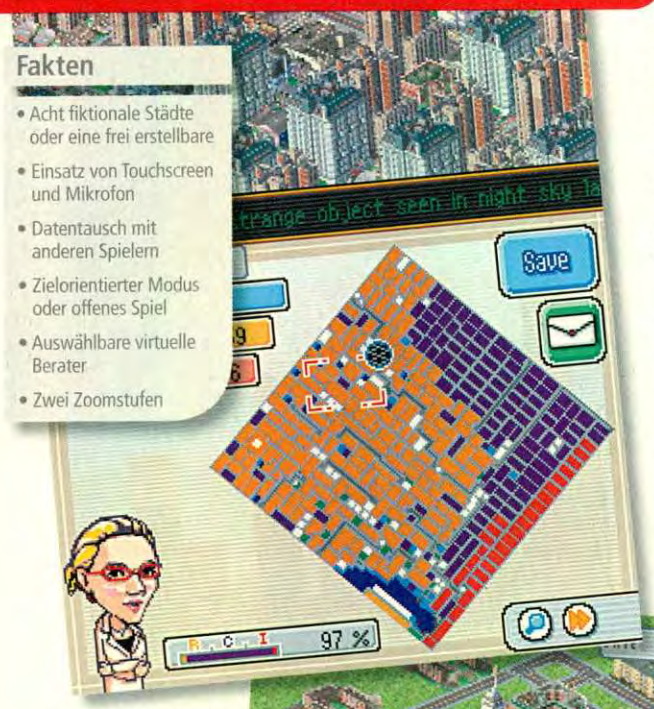
AUFERSTANDEN AUS RUINEN Hier steht der Koch schon bald wieder selbst am Herd. BILD: N-ZONE

Sim City DS

Rathaus in der Westentasche: Spielt Bürgermeister und baut euch eine riesige Metropole.

Fakten

- Acht fiktionale Städte oder eine frei erstellbare
- Einsatz von Touchscreen und Mikrofon
- Datentausch mit anderen Spielern
- Zielorientierter Modus oder offenes Spiel
- Auswählbare virtuelle Berater
- Zwei Zoomstufen



METROPOLE Bis ihr viele Hochhäuser gebaut habt, vergeht einige Zeit.

SERVICE Eine große Stadt braucht die nötigen Verwaltungseinrichtungen.

AUTOR: HANNS PETER GLOCK

Bereits seit dem Ende der 80er-Jahre können Spieler auf dem PC der virtuellen Stadtplanung nachgehen. Dafür sorgte Will Wright, dessen Kopf auch das Phänomen *Die Sims* entsprungen ist. Im 1989 erschienenen *Sim City* musste man als Bürgermeister eine Metropole erschaffen. Das Spiel wurde schnell zum Erfolg, der mehrmals fortgesetzt wurde. Bis heute sind drei weitere Teile und verschiedene Add-ons für den PC erschienen. Bereits Anfang der Neunziger gab es eine Version für das SNES, die mittlerweile schon für die Virtuelle Konsole der Wii erhältlich ist. Mit *Sim City DS* kommen jetzt auch Besitzer eines Nintendo DS in den Genuss der anspruchsvollen Aufbausimulation.

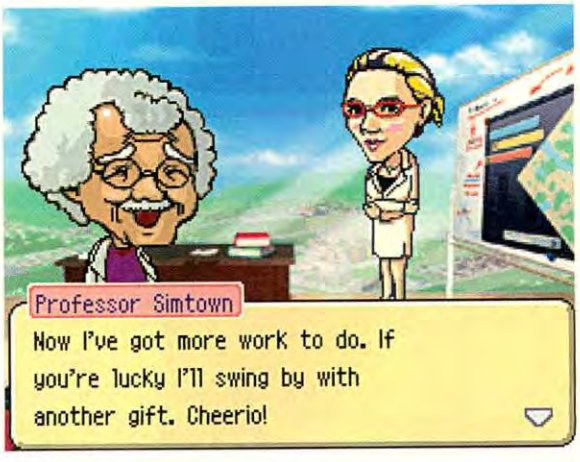
DIE STADT ZUM ANFASSEN

Wie bei allen anderen *Sim City*-Spielen liegt eure Hauptaufgabe darin, eine funktionierende Stadt zu führen. Dabei habt ihr im Menü die Wahl zwischen zwei verschiedenen Varianten. Entweder ihr stampft selbst eine komplette Metropole aus dem Boden oder ihr wählt eine von acht bestehenden Städten und löst dort bestimmte Missionen. Diese Zielvorgaben reichen von einfachen Anforderungen bis hin zum Wiederaufbau nach einem Alien-Angriff. Der Kampagnenmodus bietet euch mehr Geschwindigkeit und eignet sich fürs kurze Zocken zwischendurch. Im langsameren freien Spiel hingegen beginnt ihr mit der Ebnung des Bodens, verlegt dann die nötigen Leitungen und erschafft so langsam, aber sicher eine funktionierende Infrastruktur. Hier bieten die Entwickler das klassische *Sim City*-Feeling. Hinzu kommen kleine Minispiele, die den Spielfluss auflockern. So müsst ihr beispielsweise dem Weihnachtsmann dabei helfen, Geschenke auszuteilen. Seid ihr erfolgreich, gibt es als Präsent eine kleine Finanzspritze für euer Budget.

DOPPELTE VERWALTUNG

Egal, welche Art des Spiels ihr bevorzugt, gesteuert wird immer gleich: Während ihr auf dem oberen Bildschirm eine hübsche isometrische Präsentation eurer Heimat geboten bekommt, benutzt ihr den Touchscreen zur Eingabe. Hier klickt ihr euch durch die verschiedenen Menüs und regelt die Bauarbeiten, Finanzen sowie die Maßnahmen zum Umweltschutz. Oder ihr unterschreibt schwungvoll auf einer Urkunde. Im Gegensatz zum „realistischen" Aussehen der Stadt auf

HANDSCHRIFTLICH Unterzeichnet euren Bürgermeistervertrag selbst mit dem Stylus.



UNTERSTÜZUNG Helft ihr den wichtigen Personen eurer Stadt, revanchieren sie sich.

MONUMENT Tauscht weltbekannte Sehenswürdigkeiten drahtlos mit Freunden.
BILD: ELECTRONIC ARTS

dem oberen Bildschirm erscheint euer Aufgabenbereich auf dem Touchscreen recht schlicht. Die schematische Darstellung ermöglicht eine einfache Kontrolle aller wichtigen Aktionen. Dank einer Vielzahl verschiedener Statistiken und Ansichten eurer Metropole habt ihr immer alles im Blick. Sollte euch einmal etwas entgehen, wird euch euer Assistent garantiert darauf hinweisen. Den könnt ihr euch übrigens zu Beginn des Spiels selbst auswählen.

WAS GIBT'S NEUES?

Sim City DS greift neben dem Touchscreen auch auf andere Funktionen der DS-Hardware zurück: Via drahtloser Datenübertragung könnt ihr anderen Spielern Briefe schicken und internationale Sehenswürdigkeiten miteinander tauschen. So bekommt zum Beispiel einer eurer Freunde die Möglichkeit, eine Freiheitsstatue in seiner Stadt zu platzieren.

Damit eure ganze Aufbauarbeit nicht einer der vielen möglichen Katastrophen zum Opfer fällt, müsst ihr die Fähigkeiten des Nintendo DS geschickt einsetzen. Vertreibt ein wütendes Riesenmonster mit dem Stylus oder löscht einen Großbrand, indem ihr einfach ins Mikrofon pustet.

Sim City DS macht einen sehr guten Eindruck. Der Titel vereint alle wichtigen Aspekte der Serie und setzt zusätzlich auf die innovativen Möglichkeiten des DS. Die Screenshots machen Lust auf mehr und die Steuerung wirkt durchdacht. In Japan ist das Spiel schon diesen Februar erschienen und erfreut sich großer Beliebtheit. Ab dem 21. Juni könnt auch ihr Bürgermeister spielen. ■

VORSCHAU

SIM CITY DS

Genre:	Aufbausimulation
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	AKI / EAP Japan
Spieler:	1
Termin:	21. Juni 2007
Web:	www.electronic-arts.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Aufbausimulation mit bewährtem Konzept und neuartigen Möglichkeiten, die vermutlich viele Freunde finden wird

KATASTROPHE Wenn ein Unglück passiert, weist euch eure Assistentin sofort darauf hin.
BILD: ELECTRONIC ARTS

INTERVIEW mit Takahiro Murakami

≫Jeder kann Sim City genießen!≪

Produzent Takahiro Murakami stand uns Rede und Antwort zu *Sim City DS*.

Welche Unterschiede bestehen zwischen *Sim City DS* und der PC-Version?
Im Gegensatz zur PC-Version wird die DS-Fassung durch Minispiele aufgelockert. Große Unterschiede gibt es bei der Spielbalance. Frühere *Sim City*-Titel erschienen uns zu komplex für Gelegenheitsspieler, also haben wir die Anforderungen so gesetzt, dass jeder *Sim City* genießen kann.

Wie werden die Möglichkeiten des DS eingesetzt?
Der obere Schirm dient der Ansicht, der untere zum Erschaffen und Managen. Straßen werden einfach auf den Touchscreen gezeichnet und Häuser, indem ihr eine ausgewählte Fläche anmalt. Das spielt sich sehr einfach. In Minispielen kommt das Mikrofon zum Zug: So pustet ihr ein Feuer aus oder sprecht einen Countdown, damit eine Rakete startet.

***Sim City DS* sieht aus wie *Sim City 3000*. Wie viele Zoomstufen gibt es? Wie haben Sie Verlangsamungen des Spielablaufs bei großen Städten vermieden?**
Es gibt zwei Zoomstufen. Die meisten Grafiken haben wir aus *Sim City 3000* übernommen, mussten sie für die DS-Fassung aber überarbeiten. Am Anfang der Entwicklung ließen wir *Sim City 3000* auf dem DS laufen. Das Spiel fror ein, sobald wir eine kleine Stadt errichtet hatten. Das zeigte uns, wie ausgeklügelt und kompliziert das ursprüngliche Spielsystem ist. Deshalb hatten wir die Idee, das Geschehen zu pausieren, wenn ihr den Baumodus nutzt. Jetzt könnt ihr stressfrei eure Stadt gestalten.

Was können Sie uns über die Katastrophen erzählen? Bekommt das populäre Monster wieder einen Gastauftritt?
Natürlich ist die Kreatur wieder mit dabei, ebenso wie Erdbeben, Feuer und UFOs. In *Sim City DS* kann man Desaster aber nicht mehr beliebig an- und ausschalten. Mir gefiel es nicht, eine Stadt zu zerstören, die man gerade erst aufgebaut hat. Außerdem gibt es in Japan häufig Erdbeben, bei denen Menschen ums Leben kommen. Nun schlüpfen die Spieler im Falle einer Katastrophe in die Rolle der Retter.

Können Sie sich ein *Sim City* für Wii vorstellen?
Leider ist es mir nicht möglich, derzeit Pläne für ein *Sim City* für Wii zu diskutieren. Wirklich fasziniert bin ich von den Online-Spielmöglichkeiten, die Wii bietet …

Brothers in Arms DS

VIDEO AUF DVD

Das Kriegsepos für unterwegs

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Wenn auf der Wii ein neuer Weltkriegs-Shooter erscheint, sorgt das bei uns in der Redaktion meist für ein gelangweiltes Gähnen. Doch bei Ubisoft entschied man sich, die starke Serie *Brothers in Arms* auch auf den DS zu bringen – das Ergebnis ist alles andere als öde und sorgte für staunende Kollegen. Spielerisch erwartet euch ein ruheloser Gewaltmarsch durch drei Schauplätze des Zweiten Weltkriegs. Die Steuerung eures US-Soldaten erinnert an *Metroid Prime Hunters* und funktioniert recht ordentlich. Mit dem Stylus bewegt ihr das Fadenkreuz und wählt Waffen, das Zielfernrohr, Granaten und Spezialaktionen an. Der L-Button feuert eure Waffe ab und mit dem Steuerkreuz bewegt ihr eure Spielfigur. In unserer Vorschauversion verweigerte uns aber manche Schaltfläche beim ersten Antippen den Dienst, was zuweilen sehr störte.

GRAFISCH EINE BOMBE

Das eigentliche Spielgeschehen wird auf dem oberen Bildschirm dargestellt, wobei die Kamera über die Schulter eures virtuellen Soldaten lugt. Die Spielwelt, durch die ihr euch pirscht, gehört zum Besten, was jemals auf dem DS zu sehen war. Zwar ist die 3D-Welt ein wenig pixelig und neigt zuweilen zu Rucklern, doch die Action wird einfach gigantisch inszeniert. Ständig erschüttern Explosionen das Bild, rufen Soldaten in Deutsch und Englisch Kommandos, rauschen Flugzeuge durchs Bild oder stürzen Häuser ein. Dieses DS-Schlachtfeld lebt und reißt euch von einem Ereignis zum anderen mit. Eine Atempause wird euch nur an den fair verteilten Speicherpunkten vergönnt.

ES GIBT VIEL ZU TUN

Eure Einsätze verlaufen sehr abwechslungsreich. Ihr müsst MG-Nester flankieren, stets Deckung suchen, Scharfschützen ausschalten, Panzer beschützen, Brücken sprengen, Fahrzeuge benutzen oder eine gewisse Zeit lang eure Stellung halten. Diese Abwechslung vertuscht recht gut, dass der Spielverlauf extrem geradlinig ist. Sobald ein Ziel erfüllt wurde, beginnt das nächste Ereignis. Manchmal führen solche Stellen zu Verwirrung, etwa wenn die eigene Spielfigur wieder und wieder stirbt, bis man begreift, was momentan das genaue Ziel ist.

Bei uns hinterließ Ubisofts Kriegsepos einen sehr positiven Eindruck. Grafik und Gameplay sind stimmig und der Mehrspielermodus verspricht spaßige Duelle in der Redaktion. Hoffen wir, dass die kleinen Fehler unserer Vorschauversion bis zum Release restlos beseitigt werden. ■

Fakten

- Drei Kampagnen: Normandie, Tunesien, Ardennen
- 16 Missionen
- Drei Mehrspielermodi für bis zu vier Spieler
- Benutzbare Fahrzeuge
- Linkshändermodus

MARTIALISCH Die Blutspritzer deuten an, dass ihr bald den Bildschirmtod erleidet. BILD: N-ZONE

SPERRFEUER Oft müsst ihr am stationären Geschütz eure Gegner abwehren. BILD: N-ZONE

PANZERKNACKER Die Bazooka lädt langsam, erledigt aber wuchtige Panzer. BILD: N-ZONE

DECKUNG Eure Spielfigur geht automatisch an geeigneten Stellen in Deckung. Drückt ihr den Feuerknopf, so schnellt sie hervor und ballert los. BILD: N-ZONE

VORSCHAU

BROTHERS IN ARMS DS

Genre:	Action
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Gearbox
Spieler:	1-4
Termin:	Sommer 2007
Web:	www.brothersinarmsgame.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Mit bombastischer Inszenierung und forderndem Spielablauf hat der Titel jede Menge Potenzial und zeigt, was die DS-Hardware kann.

Die kommenden Hits

Hier findet ihr die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

SUPER MARIO

Hersteller: Nintendo

Endlich ist es so weit! *Mario Strikers Charged Football* erscheint und ganz Europa steht Kopf. Dass sich Fußballstar und Jump&Run-Held Mario nicht auf seinen Lorbeeren ausruht, beweist er mit *Mario Party 8*, welches schon einen Monat später den Weg in unsere blau leuchtenden Wii-Schlitze finden wird. Der Test winkt ab Seite 48.

WII	SUPER MARIO GALAXY	ENDE 2007	JUMP & RUN
WII	SUPER PAPER MARIO	3./4. QUARTAL 2007	JUMP & RUN
WII	MARIO PARTY 8	22. JUNI 2007	GESCHICKLICHKEIT
WII	MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES	4. QUARTAL 2007	ACTION
DS	MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES	4. QUARTAL 2007	ACTION

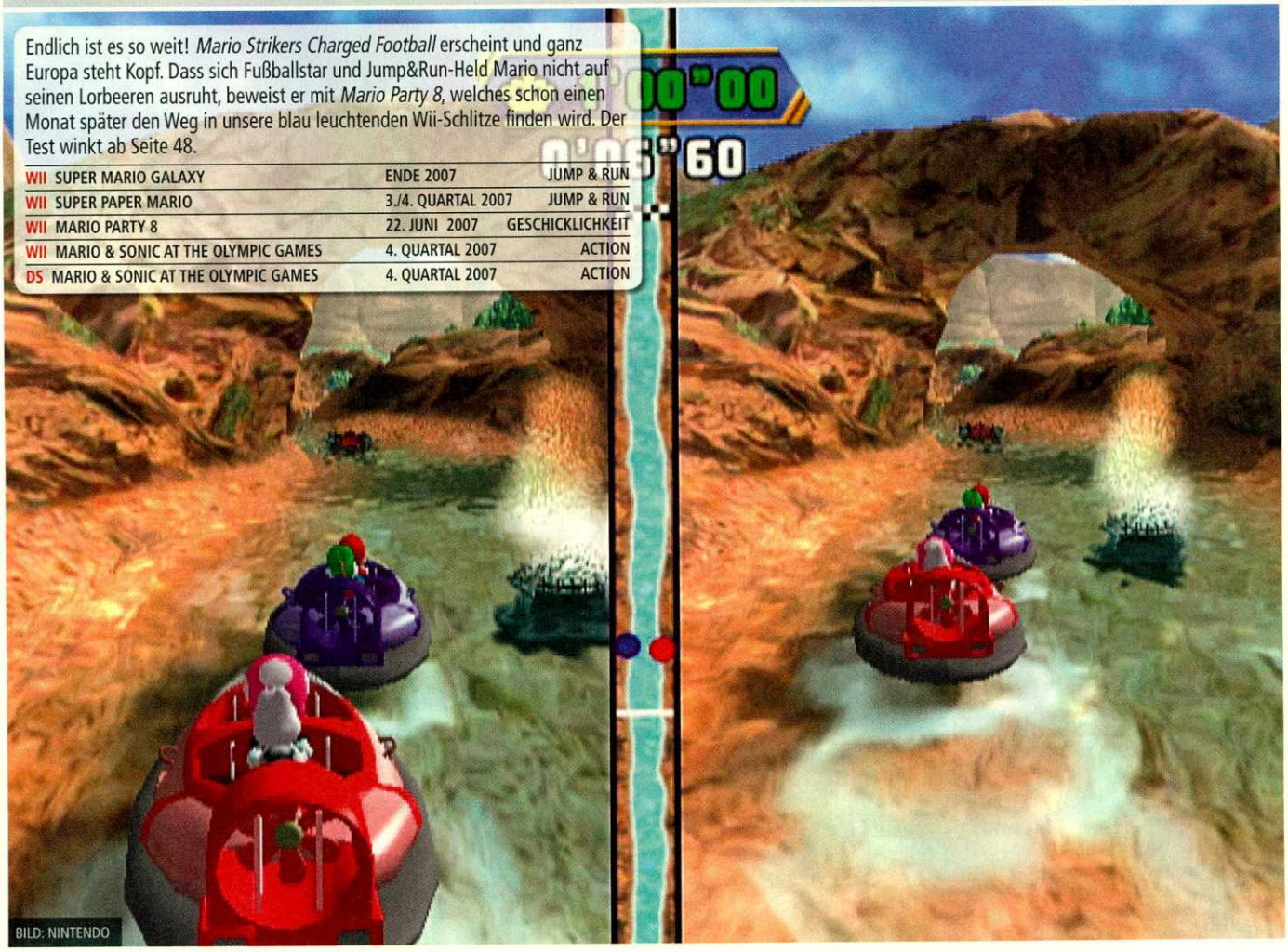


BILD: NINTENDO

METROID

Hersteller: Nintendo

Nintendo stellen die Geduld vieler Metroid-Fans auf eine harte Probe - Europäer mussten über ein ganzes Jahr auf die Flipper-Simulation *Metroid Prime Pinball* warten. Für den dritten Teil der Sci-Fi-Saga *Metroid Prime* steht jedoch endlich ein US-Termin fest: 20. August 2007.

WII	METROID PRIME 3: CORRUPTION	HERBST/WINTER 2007	ACTION-ADVENTURE
DS	METROID PRIME PINBALL	JUNI 2007	GESCHICKLICHKEIT

BILD: NINTENDO

DONKEY KONG BONGO BLAST

Hersteller: Nintendo

Donkey Kong mutiert zum Meister des alternativen Genres. Nachdem wir von der Party-Trommelei *Donkey Konga* zahlreicher Nächte beraubt wurden, versucht sich der Primat als Fun-Racer-Pilot. Ob *DK Bongo Blast* in Konkurrenz zu *Mario Kart* treten kann?

WII	DONKEY KONG BONGO BLAST	2007	FUN-RACER

BILD: NINTENDO

POKÉMON |

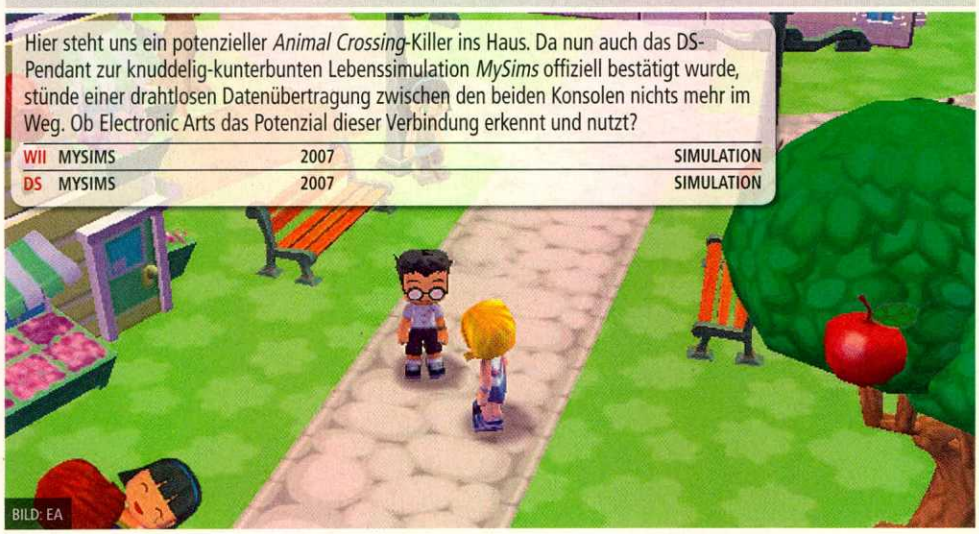
Hersteller: Nintendo

Amerikanische Sammler können loslegen – seit knapp einem Monat sind die beiden Handheld-Meisterwerke *Pokémon Diamond & Pearl* in den USA auf dem Markt. Den Importtest findet ihr ab Seite 72. Unsere Europa-Release-Schätzung tendiert gen Spätsommer. Wir drücken die Daumen!

WII	POKÉMON BATTLE REVOLUTION	2007	STRATEGIE
DS	POKÉMON DIAMANT & PERLE	27. JULI 2007	ROLLENSPIEL

MYSIMS |

Hersteller: Electronic Arts



Hier steht uns ein potenzieller *Animal Crossing*-Killer ins Haus. Da nun auch das DS-Pendant zur knuddelig-kunterbunten Lebenssimulation *MySims* offiziell bestätigt wurde, stünde einer drahtlosen Datenübertragung zwischen den beiden Konsolen nichts mehr im Weg. Ob Electronic Arts das Potenzial dieser Verbindung erkennt und nutzt?

WII	MYSIMS	2007	SIMULATION
DS	MYSIMS	2007	SIMULATION

FINAL FANTASY |

Hersteller: Square Enix

Nachdem *Final Fantasy III* hierzulande erschienen ist, kündigt Square Enix auch schon den Nachfolger *Final Fantasy IV* für den DS an. Hierbei handelt es sich ebenfalls um ein grafisch und soundtechnisch aufgemotztes Remake des Originals.

WII	FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: CRYSTAL BEARERS	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: RING OF FATES	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS	2007	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY IV	2007	ROLLENSPIEL
GB	FINAL FANTASY VI ADVANCE	2007	ROLLENSPIEL

Was sonst noch kommt:

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Hersteller: Nintendo
Termin: 2008
Genre: Beat 'em Up

Für *Smash Bros.*-Fans war es von vornherein klar – jetzt ist es offiziell: Samus Aran wird nicht nur im hautengen Zero-Suit, sondern auch im allseits beliebten Varia Suit zur Verfügung stehen.

ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Hersteller: Nintendo
Termin: 2007
Genre: Action-Adventure

Bereits in diesem Sommer können japanische Zocker das Schwert schwingen. Wir sind gespannt, ob *Phantom Hourglass* an vergangene Handheld-Erfolge à la *Link's Awakening* und *The Minish Cap* anknüpfen kann.

FIRE EMBLEM THE GODDESS OF DAWN

Hersteller: Nintendo
Termin: 2007
Genre: Rollenspiel / Strategie

Fire Emblem-Freunde werden sich vor allem über das Wiedersehen mit den aus *Path of Radiance* bekannten Charakteren freuen. Per Datenübertragung könnt ihr sogar eure erspielten Charakterwerte übernehmen.

DIE SIEDLER 2

Hersteller: Ubisoft
Termin: Sommer 2007
Genre: Simulation

Nachdem *Anno* im Juni das glorreiche Zeitalter der Simulationsspiele auf dem Nintendo DS einläuten will, ziehen die *Siedler* im Sommer nach. Welcher der beiden Taktik-Knüller das Rennen macht, wird sich zeigen.

TERMINE

Wii

Zuletzt erschienen

Eledees	SP 79%, MP 75%
Lucas der Ameisenschreck	SP 58%, MP –
Mario Strikers Charged Football	SP 79%, MP 86%
Mercury Meltdown Revolution	SP 76%, MP 78%
Metal Slug Anthology	SP 80%, MP 82%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	Test in dieser N-ZONE
Prince of Persia: Rival Swords	SP 82%, MP –
Rapala Tournament Fishing	SP 53%, MP –
Spider-Man 3	Test in dieser N-ZONE
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	SP 69%, MP –

Juni

Die Sims 2: Haustiere	28. Juni
Harry Potter und der Orden des Phönix	28. Juni
Himmel und Huhn: Ace in Action	08. Juni
Legend of the Dragon	15. Juni
Mario Party 8	22. Juni
Pangya! Golf with Style	08. Juni
Resident Evil 4: Wii Edition	29. Juni
Shrek der Dritte	21. Juni
Transformers	28. Juni

2007

Alien Syndrome	Sommer
Battalion Wars 2	2007
Big Brain Academy	2007
Boogie	2007
Brothers in Arms	2007
California Games	August
Cooking Mama	Für Deutschland gestrichen
Cosmic Family	2007
Crash of the Titans	November
Der Goldene Kompass	Weihnachten
Dewy's Adventure	Herbst
Disaster: Day of Crisis	2007
DK: Bongo Blast	2007
Dragon Quest Swords	2007
Driver: Parallel Lines	2007
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	17. August
Ghost Squad	Herbst
Könige der Wellen	27. September
Mario & Sonic at the Olympic Games	Weihnachten
Metroid Prime 3: Corruption	2007
NiGHTS: Journey of Dreams	Weihnachten
One Piece Unlimited Adventure	2007
Pokémon Battle Revolution	2007
Project H.A.M.M.E.R.	Unbekannt
Puzzle Balls	2007
Ratatouille	3. Quartal
Rayman Raving Rabbids 2	2007
Resident Evil: Umbrella Chronicles	2007
Scarface	Sommer
Super Mario Galaxy	2007
Super Paper Mario	2. Halbjahr
Super Smash Bros. Brawl	2007
Tennis Masters	2007
Tony Hawk's Proving Ground	2007
Totally Spies!	2008
Trauma Center: Second Opinion	2007
Wii Fit	2007
WWE SmackDown! vs. RAW 2008	4. Quartal
Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure	Herbst

Alle Angaben ohne Gewähr

GameCube

September

Könige der Wellen	27. September

DS

Zuletzt erschienen

Chocobo Tales	Test in dieser N-ZONE
Custom Robo Arena	Test in dieser N-ZONE
Dead 'n' Furious	Test auf www.videogameszone.de
Diner Dash	Test in dieser N-ZONE
Final Fantasy III	SP 83%, MP –
Lost in Blue 2	SP 80%, MP 61%
Meteos Disney Magic	Test in der nächsten N-ZONE
Picross DS	Test in dieser N-ZONE
Pony Friends	Test in dieser N-ZONE
Sudoku Platinum	Test auf www.videogameszone.de
Wario: Master of Disguise	Test in dieser N-ZONE
Zendoku	Test in dieser N-ZONE

Juni

8 Ball All Stars	08. Juni
Anno 1701	08. Juni
Death Jr. and the Science Fair of Doom	Juni
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	29. Juni
Harry Potter und der Orden des Phönix	28. Juni
Kirby Mouse Attack	22. Juni
Mahjong	15. Juni
Marvel Trading Card Game	Juni
Metroid Prime Pinball	22. Juni
Powerplay Pool	Juni
Powershot Pinball Constructor	08. Juni
Puzzle League DS	29. Juni
Shrek der Dritte	21. Juni
Sim City DS	21. Juni
Super Fruit Fall	Juni
Touch Master	Juni
Transformers	28. Juni

2007

Brothers in Arms DS	2007
Chibi-Robo! Park Patrol	2007
Der Goldene Kompass	Weihnachten
Die Siedler	Sommer
Elite Beat Agents	Unbekannt
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	17. August
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	2007
GoPets	Herbst
Konami Arcade Classics	Herbst
Könige der Wellen	27. September
Mario & Sonic at the Olympic Games	Weihnachten
Panzer Tactics DS	3. Quartal
Pokémon Diamant-/Perl-Edition	3./4. Quartal
Powershot Pinball Constructor	2. Quartal
Ratatouille	3. Quartal
Sega presents Touch Darts	Frühsommer
Sonic Rush Adventure	Herbst
Steel Horizon	September
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	3./4. Quartal
Tony Hawk's Proving Ground	2007

Game Boy

2007

Dogz 2	2007
Final Fantasy VI Advance	2007
Harry Potter und der Orden des Phönix	12. Juli
Könige der Wellen	27. September
Ratatouille	2007

US

Wii

Mario Party 8	Erhältlich
Tamagotchi Party On	Erhältlich
Disney's Pirates of the Caribbean – At World's End	Erhältlich
Escape from Bug Island	Erhältlich
Big Brain Academy: Wii Degree	Erhältlich
Super Paper Mario	Erhältlich
Scarface: The World is Yours	12. Juni
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	15. Juni
Resident Evil 4 Wii Edition	19. Juni
Pokémon Battle Revolution	25. Juni
The Bigs	25. Juni
Cosmic Family	26. Juni
Driver: Parallel Lines	26. Juni
Alien Syndrome	10. Juli

Nintendo DS

Pokémon Diamond	Erhältlich
Pokémon Pearl	Erhältlich
The New York Times Crosswords	Erhältlich
Touchmaster	11. Juni
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	15. Juni
Fullmetal Alchemist: Trading Card Game	20. Juni
Ratatouille	26. Juni
Worms: Open Warfare 2	03. Juli

Japan

Wii

Super Paper Mario	Erhältlich
One Piece Unlimited Adventure	Erhältlich
Detective Conan	Erhältlich
Pachinko/Slot Machine Fist of the North Star	Erhältlich
First Step Revolution	21. Juni
Harvest Moon	Juni
Dragon Quest Swords	12. Juli
Negima	Sommer
No More Heroes	Sommer
Opoona	Sommer

Nintendo DS

Phoenix Wright: Ace Attorney 4	Erhältlich
Atelier Lise	Erhältlich
Anyone Can Play Word Tournament	Erhältlich
FFXII Revenant Wings	Erhältlich
DS Business Manner	Erhältlich
Momotarou Train DS Tokyo & Japan	Erhältlich
Custom Beat Battle	Erhältlich
Duke's Walking Navi	Erhältlich
Iraroji VOW	Erhältlich
Barrier Master	Erhältlich
New Zealand Story	Erhältlich
SD Gundam G Generation	Erhältlich
Touch Detective Season 2 1/2	Erhältlich
Black Cat	21. Juni
Touch De Uno! DS	21. Juni
Nana	21. Juni
KuriKuri Help Island	28. Juni
King of the River Fishing	28. Juni
Kurin Donuts	05. Juli
Monster Farm DS	12. Juli
Talk! DS Cooking Navi Teikoku Hotel	Frühjahr
Yogo Anywhere	Frühjahr
Treasure Gaust	Frühjahr
Elemental Monster	Sommer
Itadaki Street	Sommer
Mush King Super Collection	Sommer
Death Note 2	Sommer
Toukon Densetsu	Sommer

Mitmachen!
SMS schreiben und gewinnen!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl! Die Anleitung zum Mitmachen findet ihr auf S. 96

NINTENDO Wii

Verkaufs-Charts

Auch auf der Wii ist Spidey nicht zu bremsen und startet schon im ersten Monat richtig durch.

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	Wii Play	5
2	Neu	Spider-Man 3	1
3	[3]	The Legend of Zelda: Twilight Princess	5
4	[4]	Wario Ware: Smooth Moves	5
5	[2]	Dragonball Z: Budokai Tenkaichi 2	2
6	Neu	Eledees	1
7	[5]	Sonic und die geheimen Ringe	3
8	[7]	Rayman Raving Rabbids	5
9	WE	Red Steel	4
10	[12]	Excite Truck	4

Leser-Charts

Neben *Dragonball Z* gesellt sich eine weitere Anime-Versoftung zu euren Favoriten: *Avatar: Der Herr der Elemente*. Turbo-Igel Sonic zieht währenddessen an Link vorbei und übernimmt die Poleposition.

Platz	*	Titel	Monate
1	[2]	Sonic und die geheimen Ringe	3
2	[1]	The Legend of Zelda: Twilight Princess	5
3	[3]	Wii Sports	5
4	Neu	Avatar: Der Herr der Elemente	1
5	[6]	Heatseeker	2
6	[4]	Dragonball Z: Budokai Tenkaichi 2	2
7	[8]	Kororinpa	2
8	[5]	SSX Blur	2
9	[7]	Excite Truck	5
10	[9]	Red Steel	5

Most-Wanted-Charts

Der geballten Macht eines Smash Bros. Brawl hat eben auch der mutigste Weltraum-Klempner nichts entgegenzusetzen. Samus Aran und Leon S. Kennedy klettern die Most-Wanted-Leiter unterdessen ein paar Sprossen höher.

Platz	*	Titel	Monate
1	[3]	Super Smash Bros. Brawl	5
2	[1]	Super Mario Galaxy	5
3	[4]	Metroid Prime 3 Corruption	5
4	[8]	Mario Party 8	5
5	Neu	Resident Evil 4 Wii Edition	1
6	[5]	Mario & Sonic at the Olympic Games	2
7	[7]	Resident Evil: Umbrella Chronicles	2
8	[9]	MySims	3
9	[6]	Pokémon Battle Revolution	5
10	Neu	Fire Emblem: Goddess of Dawn	1

NINTENDO DS

Verkaufs-Charts

Schon im ersten Monat sichert sich die Bauernhof-Simulation *Harvest Moon* den ersten Platz. Top!

Platz	*	Titel	Monate
1	Neu	Harvest Moon DS	1
2	[1]	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	12
3	Neu	Final Fantasy III	1
4	Neu	Diddy Kong Racing	1
5	Neu	Pokémon Ranger	1
6	[4]	New Super Mario Bros.	9
7	WE	Animal Crossing: Wild World	12
8	[7]	Mario Kart DS	12
9	[2]	Mario Slam Basketball	3
10	[9]	Nintendogs Dalmatian & Friends	8

Leser-Charts

Während neben dem Newcomer *Hotel Dusk* die beiden potenziellen Spielspaßgaranten *New Super Mario Bros.* und *42 Spieleklassiker* erneut Einzug in die Charts finden, hält *Mario Kart DS* unangefochten Platz 1.

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	Mario Kart DS	16
2	[3]	Animal Crossing: Wild World	11
3	[2]	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	11
4	WE	New Super Mario Bros.	9
5	[6]	Metroid Prime Hunters	11
6	[3]	Super Mario 64 DS	20
7	[4]	Phoenix Wright: Ace Attorney	2
8	Neu	Hotel Dusk: Room 215	1
9	WE	42 Spieleklassiker	2
10	[7]	Yoshi's Island DS	4

Most-Wanted-Charts

Die Top 3, bestehend aus *Zelda*, *Pokémon* und *Final Fantasy*, bleibt erneut bestehen. Unterdessen meldet sich Weltraum-Amazone Samus zurück. Auch Knutschkugel Kirby hat es diesen Monat in die Charts geschafft.

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	The Legend of Zelda: Phantom...	10
2	[2]	Pokémon Diamant/Perle	16
3	[4]	Final Fantasy Crystal Chronicles: RoF	13
4	[5]	Mario & Sonic at the Olympic Games	2
5	[6]	Die Siedler	7
6	[8]	Wario: Master of Disguise	3
7	WE	Black & White Creatures	5
8	Neu	Jump Ultimate Stars	1
9	Neu	Kirby Squeak Squad	1
10	Neu	Metroid Prime Pinball	1

GAMECUBE

Verkaufs-Charts

Knapp drei Monate vor Samus' Wii-Debüt gibt die Sci-Fi-Ikone noch mal richtig Gummi.

Platz	*	Titel	Monate
1	[2]	Naruto: Clash of Ninja	4
2	[1]	The Legend of Zelda: Twilight Princess	6
3	WE	Super Smash Bros. Melee	47
4	WE	Super Mario Sunshine	16
5	Neu	Teenage Mutant Ninja Turtles	1

Leser-Charts

Platz	*	Titel	Monate
1	[3]	Super Smash Bros. Melee	46
2	[1]	The Legend of Zelda: Twilight Princess	5
3	WE	Mario Smash Football	7
4	[2]	The Legend of Zelda: The Wind Waker	49
5	WE	Metroid Prime	25

GAME BOY

Verkaufs-Charts

Auch auf dem Game Boy schwingt sich Spider-Man schon im ersten Monat in die Verkaufs-Charts.

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	Pokémon Mystery Dungeon: Team Rot	6
2	WE	Cars	4
3	WE	Kim Possible: Monkey Fists Rache	8
4	Neu	Spider-Man 3	1
5	Neu	Meine Tierpension	1

Leser-Charts

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	Mario & Luigi: Superstar Saga	4
2	[3]	Golden Sun	9
3	[2]	Pokémon Feuerrot & Blattgrün	8
4	[5]	Pokémon Smaragd	7
5	WE	FIFA Fußball-WM 2006	3

AUSLANDS-CHARTS

USA-Charts

Die nächste Pokémon-Welle ist mit den beiden DS-Editionen *Diamond* und *Pearl* gestartet und nimmt bereits jetzt ungeahnte Ausmaße an. Umso schöner, dass endlich auch ein Europa-Release feststeht: Am 27. Juli werden die Sammelmonster auf unsere Handhelds losgelassen.

Platz	*	Titel	System
1	Neu	Pokémon Diamant	DS
2	Neu	Pokémon Perle	DS
3	Neu	Super Paper Mario	Wii
4	[1]	Wii Play	Wii
5	[3]	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Wii

Japan-Charts

Dass *Final Fantasy XII: Revenant Wings* gleich im ersten Monat auf die Poleposition rutscht, ist ein weiteres deutliches Indiz der RPG-Vernarrtheit der Japaner. Doch auch unser aller Lieblingsklempner kommt mit *New Super Mario Bros.* und *Super Paper Mario* nicht zu kurz.

Platz	*	Titel	System
1	Neu	Final Fantasy XII: Revenant Wings	DS
2	WE	Wii Sports	Wii
3	[1]	Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	DS
4	WE	New Super Mario Bros.	DS
5	Neu	Super Paper Mario	Wii

***[x] = Platzierung im Vormonat**

Alle DS-Spiele im Überblick

Hier seht ihr alle getesteten DS-Spiele und die Game-Boy-Referenzen.

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bionicle Heroes	01/07		75%
Crash Boom Bang!	01/07	62%	59%
Die Unglaublichen: Angriff d. Tunnelgräbers	02/06	68%	71%
Disney's Himmel & Huhn: Ace in Action	03/07	55%	66%
Justice League Heroes	03/07		50%
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	12/06		48%
Monster House	10/06		43%
Nanostray	11/05	73%	81%
Retro Atari Collection	05/05	71%	70%
Space Invaders Revolution	09/05		62%
Spider-Man 2	02/05		69%
Spider-Man: Battle for New York	03/07		68%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Star Wars Episode III – Die Rache der Sith	06/05	70%	63%
Superman Returns	02/07	52%	51%
Tomb Raider Legend	01/07		69%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
Xiaolin Showdown	04/07	59%	68%
X-Men: The Official Game	07/06		60%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		68%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Die Chroniken von Narnia – Der König von ...	01/06	75%	73%
Eragon	01/07		74%
Fluch der Karibik 2	09/06	70%	62%
Garfield 2	11/06		45%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Hotel Dusk: Room 215	05/07		85%
Lunar Knights	04/07	70%	84%
Peter Jackson's King Kong	02/06		38%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	04/07		84%
Pokémon Ranger	04/07		84%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Scurge Hive	01/07		69%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer	02/06		70%
SpongeBob Schwammkopf: Durch dick und ...	05/06		55%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
Tenchu: Dark Secret	02/07	51%	56%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%
Triff die Robinsons!	06/07	56%	64%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Shrek SuperSlam	01/06	62%	61%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Actionloop	02/07	74%	80%
Arielle die Meerjungfrau: Abenteuer unter ...	12/06		68%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bomberman Land Touch!	06/07	86%	68%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Cars	11/06	52%	52%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Findet Nemo – Flucht in den Ozean	05/06	55%	63%
Flipper Critters	05/07	67%	60%
Franklins großes Abenteuer	03/06	64%	61%
Gunpey	06/07	83%	80%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	04/07		82%
Mind Quiz: Your Brain Coach	06/07		75%
Meteos	10/05	88%	90%
My Frogger Toy Trials	05/07	65%	70%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Ping Pals	03/05	27%	19%
Pogo Island	06/07	70%	67%
Pokémon Dash	03/05	65%	65%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Sega Casino	03/06	60%	51%
Snood 2: On Vacation	04/06	40%	44%
Sudoku Master	12/06		55%
Sudokumaniacs	01/07	7%	8%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/06	80%	80%
Tamagotchi Connexion: Corner Shop	06/06	55%	51%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Titeuf Mission Nadia	04/06		63%
Vegas Casino High 5!	06/07		60%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Winx Club: Quest for Codex	02/07	62%	61%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Ab durch die Hecke	08/06	64%	66%
Animaniacs: Lights. Camera. Action.	11/05	52%	59%
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Barbie in Die 12 tanzenden Prinzessinen	04/07		37%
Bubble Bobble Double Shot	06/07	68%	54%
Frogger – Helmet Chaos	04/06	62%	65%
Garfield's Nightmare	05/07		65%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06		60%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
James Pond: Codename Robocod	12/06		41%
Kim Possible: Kimmunicator	05/06		60%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Madagascar	09/05	67%	68%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rainbow Islands Revolution	09/06	52%	50%
Rayman DS	04/05		83%
Rayman Raving Rabbids	05/07		75%
Robots	03/05		70%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen ...	01/07		63%
Spryo: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Teenage Mutant Ninja Turtles 3	12/05	69%	66%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07	51%	42%
Tom & Jerry Tales	03/07		45%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
ATV Quad Fury	07/06	51%	45%
Big Mutha Truckers	04/06	36%	40%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Cartoon Network Racing	04/07	63%	61%
Diddy Kong Racing DS	06/07	74%	69%
Dragon Booster	08/06	45%	37%
Ford Racing 3	04/06	33%	33%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
Monster Trucks	09/06	51%	45%
Need for Speed: Most Wanted	01/06	66%	69%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Shrek Smash 'n' Crash Racing	06/07	50%	55%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Children of Mana	02/07	86%	80%
Contact	04/07	52%	74%
Final Fantasy III	06/07		83%
Lost Magic	07/06	58%	60%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Spectrobes	04/07	82%	80%
Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal	07/06		58%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Abenteuer auf dem Reiterhof	03/07		67%
Animal Crossing: Wild World	04/06	88%	87%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Dogz	06/07	50%	57%
Electroplankton	08/06		77%
Harvest Moon DS	05/07		69%
Lost in Blue	12/05		79%
Lost in Blue 2	06/07	61%	80%
Meine Tierarztpraxis	02/07		59%
Meine Tierklinik in Afrika	03/07		52%
Mr. Driller	03/05	60%	60%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
Pferd & Pony: Mein Gestüt	05/07		65%
Theme Park	05/07		76%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Actua Pool	05/07	60%	63%
FIFA 06	12/05	77%	72%
FIFA 07	12/06	59%	57%
FIFA Street 2	05/06	35%	33%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Tiger Woods PGA Tour 2005	03/05	58%	58%
Top Spin 2	06/06	51%	51%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MP	SP
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: The Age of Kings	09/06	70%	83%
Battles of Prince of Persia	02/06	68%	65%
Star Trek Tactical Assault	03/07	60%	65%
Schach	06/07	74%	74%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	12/05	79%	77%
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	05/07	83%	78%
Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	06/07	84%	74%
Zoo Tycoon	11/05		78%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	83%	87%

Alle Wii-Spiele im Überblick

Wir haben für euch sämtliche getesteten Spiele für Nintendos jüngste Konsole aufgelistet!

Titel	Ausgabe	MP	SP
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		70%
Blazing Angels: Squadrons of WW II	05/07	71%	75%
Call of Duty 3	01/07		86%
Cars	01/07	71%	74%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	05/07	71%	76%
Eledees	06/07	75%	79%
Excite Truck	03/07	70%	81%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Heatseeker	04/07		78%
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07		73%
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Kororinpa	04/07	75%	79%
Lucas der Ameisenschreck	06/07		58%
Madden NFL 07	02/07	77%	82%
Mario Strikers Charged Football	06/07	86%	79%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Medal of Honor Vanguard	05/07	78%	76%
Mercury Meltdown Revolution	05/07	69%	78%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
Prince of Persia: Rival Swords	06/07		82%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Rapala Tournament Fishing	06/07		53%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%
Red Steel	01/07	74%	80%
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen ...	01/07		66%
SSX Blur	05/07	81%	84%
Super Fruit Fall	01/07	76%	78%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%
Tiger Woods PGA Tour 07	04/07	86%	86%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07		69%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wing Island	04/07	65%	69%
Wii Play	01/07	74%	60%
Wii Sports	01/07	78%	56%

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Alle GameCube-Spiele im Überblick

Auf den nächsten drei Seiten erhaltet ihr eine Übersicht über sämtliche getesteten GameCube-Spiele plus die jeweiligen Genre-Referenzen.

ACTION

BILD: N-ZONE

REFERENZ: STAR WARS ROGUE SQUADRON III

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Bad Boys 2	12/04			47%
Batman Vengeance	05/02	81%		
Beyblade: Super Tournament Battle	01/04		59%	38%
Black & Bruised	07/03		69%	67%
Catwoman	10/04			69%
Conflict: Desert Storm	07/03		78%	74%
Conflict: Desert Storm II	12/03		85%	85%
Defender	05/03		70%	70%
Der Herr der Ringe 2	03/03	83%		
Der Herr der Ringe 3	12/03		86%	83%
Die Monster AG: Monster Ball	05/03		45%	40%
Die Unglaublichen	01/05			68%
Die Unglaublichen: Angriff des Tunnel...	01/06		72%	70%
Disney's Tarzan Freeride	05/02	73%		
Drei Engel für Charlie: Volle Power	09/03			39%
Enter the Matrix	06/03			75%
FireBlade	03/03	72%		
Freedom Fighters	11/03		79%	86%
Gauntlet: Dark Legacy	11/02		78%	61%
Gotcha Force	03/04		60%	60%
GUN	01/06			87%
Hunter: The Reckoning	07/03		74%	70%
Ikaruga	05/03		87%	86%
James Bond 007: Alles oder nichts	03/04		83%	85%
James Bond 007: Liebesgrüße aus ...	12/05		78%	86%
King Arthur	01/05		76%	74%
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	10/06		84%	83%
MegaMan Network Transmission	08/03			68%
Men in Black 2: Alien Escape	03/03	59%		
Metal Arms: Glitch in the System	12/03		81%	76%
Minority Report	05/03			54%
Monopoly Party	02/03	61%		
Monster Jam: Maximum Destruction	01/03	55%		
Mystic Heroes	12/02	63%		
P.N.03	09/03			79%
Peter Jackson's King Kong	01/06			87%
Reign of Fire	01/03	62%		
Robotech Battlecry	12/02	73%		
Smuggler's Run Warzones	10/02		85%	82%
Spartan: Total Warrior	11/05			81%
Spawn: Armageddon	04/04			67%
Spider-Man: The Movie	07/02	83%		
SpongeBob Schwammkopf: Durch dick ...	04/06		70%	64%
Star Fox Assault	05/05		70%	77%
Star Wars Rogue Squadron II	05/02	90%		
Star Wars Rogue Squadron III	12/03		90%	91%
Star Wars: Bounty Hunter	02/03	84%		
Star Wars: The Clone Wars	12/02	79%		
Taz Wanted	10/02	68%		
Terminator 3	11/04		73%	81%
The Hulk	07/03			73%

FORTSETZUNG VON ACTION

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
The Incredible Hulk: U.D.	11/05			83%
Top Gun: Combat Zones	12/02	76%		
True Crime: New York City	01/06			70%
True Crime: Streets of L.A.	12/03			86%
Ultimate Spider-Man	12/05			80%
Universal Studios: Theme Park Adv.	05/02	71%		
Viewtiful Joe 2	03/05			90%
WWE Crush Hour	05/03		60%	61%
X-Men: The Official Game	07/06			75%

ACTION-ADVENTURE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: RESIDENT EVIL 4

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Asterix & Obelix XXL	09/04			69%
Batman Begins	08/05			76%
Batman: Dark Tomorrow	04/03			69%
Beyond Good & Evil	04/04			89%
Bionicle: The Game	11/03			68%
Blood Omen 2	02/03	85%		
Böse Nachbarn	03/05			66%
Bratz Rock Angelz	02/06			76%
Buffy: Chaos Bleeds	11/03		69%	79%
Casper	12/02	66%		
Chibi Robo!	06/06			78%
Conan	06/04		65%	73%
Der tierisch verrückte Bauernhof	12/06			68%
Die Chroniken von Narnia: Der König ...	05/06		78%	72%
Disney's Winnie Puuh	05/05		64%	67%
Dragon's Lair 3D	05/04			65%
Eternal Darkness: S.R.	11/02	90%		
Fantastic 4	09/05		67%	65%
Findet Nemo	12/03			69%
Große Haie – Kleine Fische	13/04			70%
Harry Potter u. d. Feuerkelch	01/06		82%	77%
Harry Potter u. d. Gefangene v. Askaban	08/04		45%	74%
Harry Potter u. d. Kammer d. Schreckens	01/03	74%		
Harry Potter u. d. Stein der Weisen	02/04			70%
Hello Kitty: Roller Rescue	03/06			64%
Hitman 2: Silent Assassin	08/03			85%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06			73%
Jagdfieber	01/07		66%	70%
Jimmy Neutron	04/03			59%
Killer 7	08/05			87%
Knights of the Temple	05/04			85%
Largo Winch	12/02	69%		
Luigi's Mansion	05/02	86%		
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	05/04			90%
Mission: Impossible: Operation Surma	06/04			80%
Monster House	11/06			65%
Pitfall: Die verlorene Expedition	05/04			82%
Pokémon Channel	05/04			78%

FORTSETZUNG VON ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
PoP: The Two Thrones	01/06			90%
PoP: Warrior Within	01/05			92%
PoP: The Sands of Time	04/04			91%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	03/03	89%		
Resident Evil	09/02	88%		
Resident Evil 4	04/05			95%
Resident Evil Zero	03/03	89%		
Rogue Ops	03/04			77%
Samurai Jack: The Shadow of Aku	09/04			48%
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	12/02	65%		
Second Sight	11/04			80%
Shamu's Deep Sea Adventure	06/06			63%
Sphinx und die verfluchte Mumie	03/04			86%
Spider-Man 2	09/04			85%
SpongeBob: Battle for Bikini-Bottom	04/04			70%
SpongeBob: Die Kreatur aus der ...	02/07			67%
SpongeBob: Revenge of the Flying ...	04/03			69%
Spyro: Enter the Dragonfly	12/02	68%		
Star Fox Adventures	12/02	91%		
Super Monkey Ball Adventure	08/06		73%	65%
Superman: Shadow of Apokolips	05/03			45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	05/04		63%	58%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	05/05		65%	58%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07			81%
The Scorpion King	01/03	53%		
Tomb Raider Legend	01/07			83%
Tom Clancy's Splinter Cell	06/03			90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	09/04			90%
Tom Clancy's Splinter Cell 3	05/05		82%	91%
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	12/06		70%	90%
Wario World	07/03			87%
Worms 3D	11/03		76%	78%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	06/03			67%
Zelda: Four Swords Adventures	02/05		88%	79%
Zelda: The Wind Waker	05/03			95%

BEAT 'EM UP/WRESTLING

BILD: N-ZONE

REFERENZ: SOUL CALIBUR II

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Batman: Rise of Sin Tzu	02/04		69%	63%
Bloody Roar: Primal Fury	05/02	82%		
Capcom vs. SNK 2 EO	09/02	64%		
Def Jam Vendetta	07/03		83%	80%
Def Jam: Fight for NY	12/04		83%	87%
Digimon Rumble Arena 2	13/04		77%	72%
Dragon Ball Z: Budokai	11/03		70%	70%
Dragon Ball Z: Budokai 2	06/05		75%	72%
Godzilla: Destroy all Monsters	12/02	71%		
Legends of Wrestling	07/02	56%		
Legends of Wrestling 2	04/03		62%	70%
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	11/05		60%	60%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	03/03	82%		

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

FORTSETZUNG VON BEAT 'EM UP/WRESTLING

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Naruto: Clash of Ninja	02/07		79%	77%
Shrek SuperSlam	01/06		66%	64%
Soul Calibur II	10/03		90%	90%
Super Smash Bros. Melee	06/02		90%	85%
UFC Throwdown	11/02	67%		
Viewtiful Joe	11/03			90%
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	03/06		59%	62%
WWE Wrestlemania XIII	11/02	73%		
WWE Wrestlemania XIX	10/03		83%	80%
WWE: Day of Reckoning	11/04		87%	86%
WWE: Day of Reckoning 2	10/05		87%	88%
X-Men: Next Dimension	01/03	71%		

EGO-SHOOTER

BILD: N-ZONE

REFERENZ: METROID PRIME 2: ECHOES

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Call of Duty 2: Big Red One	01/06		80%	86%
Call of Duty: Finest Hour	02/05			78%
Der Anschlag	01/03	47%		
Die Hard Vendetta	12/02	86%		
Geist	11/05		79%	78%
GoldenEye: Rogue Agent	01/05		85%	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	07/02	83%		
James Bond 007: Alles oder nichts	03/04		83%	85%
James Bond 007: Nightfire	01/03	85%		
Judge Dredd: Dredd vs. Death	02/04		63%	57%
Medal of Honor: European Assault	07/05		74%	84%
Medal of Honor: Frontline	01/03	87%		
Medal of Honor: Rising Sun	01/04		78%	79%
Metroid Prime	04/03			94%
Metroid Prime 2: Echoes	13/04		86%	94%
Red Faction 2	07/03		84%	83%
Serious Sam: The Next Encounter	06/04		72%	72%
Star Wars Jedi Knight II – Jedi Academy	01/03	83%		
TimeSplitters 2	12/02	88%		
TimeSplitters Future Perfect	03/05		90%	87%
Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	10/05		61%	63%
Tom Clancy's Ghost Recon	04/03		80%	78%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	05/05			80%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	08/04		76%	80%
Turok Evolution	11/02	79%		
XIII	12/03		85%	88%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Ab durch die Hecke	08/06		75%	73%
Bomberman Generation	12/02		89%	74%
Dancing Stage Mario Mix	11/05		85%	84%
Disney Party	11/03		53%	53%
Disney's Magical Mirror	10/02	70%		
Donkey Konga	11/04		89%	73%
Donkey Konga 2	06/05		89%	72%
Eggo Mania	09/02	80%		
Mario Party 4	12/02		86%	74%
Mario Party 5	01/04		87%	75%
Mario Party 6	03/05		87%	75%
Mario Party 7	02/06		84%	73%
MC GROOVZ danceCRAZE	09/05		40%	34%
Namco Museum: 50th Anniversary	03/06		64%	64%
Odama	04/06			70%
Puyo Pop Fever	04/04		81%	78%
SpongeBob Schwammkopf: Film ab!	02/06		80%	71%
Super Bust-A-Move All Stars	11/03		76%	70%
Super Monkey Ball	05/02	81%		
Super Monkey Ball 2	04/03		89%	84%

FORTSETZUNG VON GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Tetris Worlds	11/02	60%		
Wario Ware, Inc. – Mega Party Games	10/04		78%	70%
Worms Blast	11/02	64%		
Zoo Cube	08/02	66%		

JUMP & RUN

BILD: NINTENDO

REFERENZ: SUPER MARIO SUNSHINE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Animaniacs	07/05			65%
Billy Hatcher and the Giant Egg	12/03		74%	78%
Carmen Sandiego	06/04			70%
Castleween	06/03			49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	10/02	83%		
Der Hobbit	01/04			76%
Disney's Himmel & Huhn	03/06		72%	74%
Donald Duck: Phantomias	01/03	68%		
Donald Duck: Quack Attack	05/02	70%		
Donkey Kong Jungle Beat	03/05			86%
Dr. Muto	04/03			75%

Game-Boy-Referenzen

Titel	Ausgabe	Wertung
ACTION		
Metroid Zero Mission	04/04	90%
ACTION-ADVENTURE		
Zelda: The Minish Cap	13/04	93%
ADVENTURE		
Hamtaro: Ham Ham Heart Break	08/03	83%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo	11/01	85%
EGO-SHOOTER		
Doom II	02/03	87%
FUSSBALL		
FIFA Football 2005	13/04	87%
GESCHICKLICHKEIT		
Pokémon Pinball: R & S	12/03	85%
JUMP & RUN		
Super Mario World	04/02	92%
MUSIC/ENTERTAINMENT		
Pocket Music	03/02	70%
RENNSPIEL		
Top Gear Rally	12/03	90%
ROLLENSPIEL		
Golden Sun: Die vergessene Epoche	10/03	89%
SIMULATION		
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	02/04	90%
SPORT (SONSTIGE)		
Mario Power Tennis	12/05	89%
STRATEGIE		
Fire Emblem	09/04	91%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Underground 2	13/04	92%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	12/01	70%

FORTSETZUNG VON JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Flutsch und weg	02/07		35%	28%
Kao the Kangaroo Round 2	01/05			78%
LEGO Star Wars: Das Videospiel	12/05		82%	80%
Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse	04/05			74%
Looney Tunes: Back in Action	01/05			70%
Madagascar	08/05		70%	77%
Pac-Man World 2	05/03			72%
Robots	05/05			71%
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	06/04			67%
Shadow the Hedgehog	01/06		61%	67%
Shrek 2	08/04		82%	80%
Sonic Adventure 2: Battle	05/02	81%		
Sonic Adventure DX	08/03		47%	59%
Sonic Gems Collection	12/05		77%	81%
Sonic Heroes	03/04		80%	83%
Sonic Mega Collection	05/03		82%	83%
SpongeBob Schwammkopf: Der Film	02/05			79%
Spyro: A Hero's Tail	13/04			80%
Super Mario Sunshine	10/02	91%		
Tak und der Stab der Träume	04/05		72%	83%
Tak und die Macht des Juju	04/04		81%	78%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		83%	81%
Ty the Tasmanian Tiger	01/03	61%		
Ty the Tasmanian Tiger 2	13/03			74%
Vexx	04/03			74%
Wallace & Gromit in Project Zoo	02/04			72%
Zapper	04/03			76%

RENNSPIELE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: MARIO KART: DOUBLE DASH

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
18 Wheeler American Pro Trucker	06/02	72%		
ATV: Quad Power Racing 2	03/03		84%	80%
Big Mutha Truckers	11/03			79%
Burnout	05/02	85%		
Burnout 2	06/03		89%	88%
Cars	10/06		71%	75%
Cel Damage	05/02	65%		
Crash Nitro Kart	01/04		81%	76%
Crash Tag Team Racing	12/05		77%	81%
Crazy Taxi	05/02	85%		
Dakar 2	04/03		65%	69%
Driven	05/02	69%		
Drome Racers	11/03		71%	77%
Extreme-G 3	05/02	81%		
F1 2002	09/02	77%		
F1 Career Challenge	08/03		72%	77%
Freekstyle	11/02	85%		
F-Zero GX	12/03		89%	91%
Hot Wheels: Velocity X	01/03	58%		
Jeremy McGrath Supercross World	07/02	40%		
Mario Kart: Double Dash!!	12/03		94%	89%
Micro Machines Explosion	03/03		80%	74%
MX Superfly	11/02	80%		
Need for Speed Carbon	12/06		70%	76%
Need for Speed Underground	12/03		77%	84%
Need for Speed Underground 2	13/04		85%	87%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	12/02	75%		
Need for Speed: Most Wanted	01/06		71%	80%
Pro Rally 2002	11/02	76%		
R: Racing	04/04		69%	72%
Rally Championship	04/03		69%	67%
Sonic Riders	04/06		72%	70%
Speed Challenge	11/02	68%		
Speed Kings	08/03		76%	76%

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

FORTSETZUNG VON RENNSPIELE				
Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Spy Hunter	08/02	69%		
Starsky & Hutch	11/03			70%
Street Racing Syndicate	05/05		74%	70%
SX Superstar	08/03		61%	61%
The Italian Job	02/04		60%	67%
The Simpsons: Hit & Run	12/03		55%	78%
The Simpsons: Road Rage	05/02	70%		
V-Rally 3	07/03		70%	73%
Wave Race: Blue Storm	05/02	87%		
World Racing	03/04		70%	73%
Wreckless	01/03	76%		
XGRA	01/04		80%	83%

ROLLENSPIELE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: PAPER MARIO: DIE LEGENDE VOM ÄONENTOR

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Baldur's Gate: Dark Alliance	04/03		84%	84%
Baten Kaitos	05/05			86%
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	13/04		81%	83%
Evolution Worlds	03/03	63%		
Final Fantasy: CC	04/04		84%	88%
Gladius	02/04		83%	78%
Lost Kingdoms	08/02	83%		
Lost Kingdoms 2	06/03		76%	83%
MegaMan X: Command Mission	13/04		81%	83%
Paper Mario: D. Legende vom Äonentor	13/04			90%
Pokémon Colosseum	06/04		88%	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	12/05		88%	89%
PSO: Episode I & II	04/03		90%	82%
Skies of Arcadia Legends	06/03			88%
Summoner 2	04/03			83%
Tales of Symphonia	13/04			89%
X-Men Legends	12/04		82%	80%
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	12/05		84%	83%
Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen	01/05		60%	56%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Animal Crossing	11/04			89%
Die Sims	05/03		62%	85%
Die Sims 2	12/05		82%	83%
Die Sims 2: Haustiere	11/06			83%
Die Sims brechen aus	01/04		86%	86%
Die URBZ: Sims in the City	01/05		79%	80%
Harvest Moon: A Wonderful Life	05/04			78%

SPORT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Ace Golf	12/02	78%		
Beach Spikers	10/02	85%		
Disney Sports Basketball	07/03		58%	55%
Disney Sports Fußball	02/03	62%		
ESPN Int. Winter Sports	05/02	74%		
FIFA 06	10/05		89%	89%
FIFA 07	10/06		89%	89%
FIFA Football 2003	12/02	84%		
FIFA Football 2004	12/03		86%	85%
FIFA Football 2005	12/04		89%	87%
FIFA Fußball-WM 2002	05/02	82%		
FIFA Street	04/05		70%	67%
Fight Night Round 2	05/05		85%	85%
Harry Potter: Quidditch WM	01/04		79%	71%
ISS 2	05/02	72%		
ISS 3	07/03		74%	72%

FORTSETZUNG VON SPORT				
Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Knockout Kings 2003	02/03	82%		
Madden NFL 06	10/05		89%	89%
Madden NFL 2003	12/02	88%		
Madden NFL 2004	10/03		90%	90%
Madden NFL 2005	11/04		91%	91%
Mario Golf: Toadstool Tour	07/04		85%	81%
Mario Power Tennis	03/05		92%	89%
Mario Smash Football	12/05		85%	76%
Mario Superstar Baseball	12/05		80%	77%
NBA 2K3	04/03		86%	85%
NBA Courtside 2002	06/02	82%		
NBA Live 2003	02/03	83%		
NBA Live 2004	12/03			84%
NBA Live 2005	13/04		85%	85%
NBA Live 2006	11/05		87%	86%
NBA Street V3	04/05		85%	85%
NBA Street Vol. 2	07/03		84%	82%
NFL 2K3	04/03		90%	89%
NFL Street	02/04		75%	79%
NFL Street 2	02/05		82%	82%
NHL 06	10/05		88%	88%
NHL 2003	12/02	85%		
NHL 2004	11/03		86%	86%
NHL 2005	11/04		88%	88%
NHL 2K3	05/03		85%	86%
NHL Hitz 2002	05/02	81%		
NHL Hitz 2003	12/02	82%		
Outlaw Golf	08/03		70%	68%
Pro Tennis WTA Tour	11/02	55%		
RedCard	08/02	69%		
Ribbit King	12/04		64%	50%
Rocky	12/02	84%		
Sega Soccer Slam	11/02	82%		
Tiger Woods PGA Tour 2004	11/03		87%	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	11/04		88%	90%
UEFA C. League 2004-2005	04/05		87%	83%
Virtua Striker 3	08/02	67%		
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	06/06		85%	84%
FIFA Street 2	04/06		72%	70%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Battalion Wars	01/06			78%
Doshin the Giant	10/02	80%		
Fire Emblem: Path of Radiance	12/05			90%
Future Tactics	01/05		73%	71%
Goblin Commander	05/04		82%	80%
Phantasy Star Online III	07/04		90%	86%
Pikmin	07/02	88%		
Pikmin 2	11/04		86%	90%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
1080° Avalanche	01/04		72%	78%
Aggressive Inline	09/02	89%		
Big Air Freestyle	11/02	53%		
BMX XXX	02/03	69%		
Dark Summit	06/02	83%		
Dave Mirra Freestyle BMX 2	05/02	78%		
Disney Sports Skateboarding	04/03		40%	45%
Disney's Extreme Skate Adventure	10/03		77%	83%
Evolution Skateboarding	04/03		50%	53%
Evolution Snowboarding	04/03		69%	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	12/02	78%		
Mat Hoffman's Pro BMX 2	12/02	75%		
SSX 3	01/04		79%	89%
SSX On Tour	11/05		83%	90%
SSX Tricky	08/02	84%		
Tony Hawk's American Wasteland	12/05		88%	90%
Tony Hawk's Pro Skater 3	05/02	88%		
Tony Hawk's Pro Skater 4	01/03	92%		
Tony Hawk's Underground	01/04		88%	90%
Tony Hawk's Underground 2	12/04		88%	91%
Whirl Tour	03/03	75%		

Das zocken wir!

Von diesen Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

CUSTOM ROBO ARENA (DS)

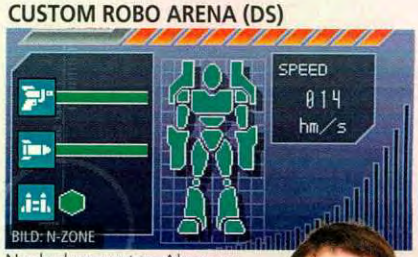


BILD: N-ZONE

Florian Brich

Nach dem ersten Abspann ist hier noch lange nicht Schluss. Und da jedes Gefecht ein anderes Kampfgefühl vermittelt, ist der Titel derzeit mein Favorit.

LYLAT WARS

BILD: NINTENDO

Christoph Kraus

Hier kommt der wahre Ballerschatz! Hach, was waren das für Zeiten, als es in Nintendo-Spielen noch Sprachausgabe gab. Warum gibt's die heute nicht mehr?

YOSHI'S ISLAND DS

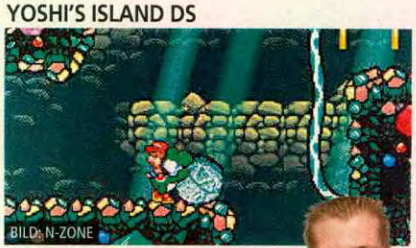


BILD: N-ZONE

Sascha Dowidat

Ich vergnüge mich aktuell mit *Yoshi's Island* auf dem Nintendo DS. Unglaublich, wie viel Liebe zum Detail und Kreativität in diesem Titel schlummert!

PICROSS (DS)

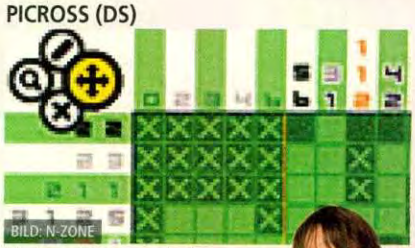


BILD: N-ZONE

Sebastian Stange

Ich bin süchtig nach dem kleinen Rätselkick für zwischendurch, deshalb ist *Picross DS* zu meinem täglichen Begleiter geworden. Da stimmt einfach alles.

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Erste Woche

Ein neuer Monat, eine neue N-ZONE: Die US-Versionen von *Pokémon Perle* und *Diamant* trudeln in unserer Redaktion ein. Christoph und Hanns Peter balgen sich sogleich wie kleine Jungs um die beiden Spiele. Da Hanns Peter etwas stärker ist, darf er sich um den Import-Test kümmern.

Zweite Woche

In dieser Woche geben sich die Entwickler bei uns die Klinke in die Hand. Neben *Shrek* und *Transformers* können Stefan, unser neuer Praktikant, und Sebastian auch einen Blick auf *Dewey's Adventure* werfen. Das Jump&Neig-Game macht den beiden so großen Spaß, dass sie sogar den einen oder anderen Endboss treffen.

Dritte Woche

Deutschlands schlechter Platz beim Song Contest kann unsere Stimmung nicht trüben. Frohgemut laufen wir durch die Redaktion und freuen uns auf die nahende WG-Feier bei Sebastian. Christoph reist nach Großostheim und testet dort in Ruhe den Online-Modus von *Mario Strikers Charged Football*. David Martin – unser Internet-Profi – sorgt vor Ort dafür, dass die brandheißen Infos sofort auf www.videogameszone.de zu lesen sind. Da Florian an diesem Tag seinen Umzug nach Nürnberg vollzieht, sind Felix, Stefan und Sebastian allein in der Redaktion und arbeiten natürlich ganz fleißig.

BILD: N-ZONE

Vierte Woche

Kaum haben wir uns mühsam von *Mario Strikers Charged* losgerissen, steht Harald Ebert mit *Mario Party 8* in der Tür. Sofort stürzen sich Christoph, Felix, Stefan und Hanns Peter auf das Spiel und zocken bis zum Umfallen. Nett, wie sie sind, lassen sie auch unseren Einwochen-Praktikanten Karsten einmal an die Konsole. Florian verbringt zwei Tage in Paris. Dort besucht er die Ubi-Days und bringt uns tolle Infos zu Ubisofts durchgeknallten Mümmelmännern mit. Warum knabbert er jetzt aber ständig an Möhren rum? Das kriegen wir bis zur nächsten N-ZONE raus!

HIER GEBLIEBEN! Das ist also der Grund, warum Super Mario Galaxy so spät erscheint: Wir halten den Titelhelden in der Redaktion gefangen. So, und jetzt husch, husch wieder in den Kosmos! BILD: N-ZONE

FLORIAN BRICH
35, Redakteur

... ist nun mit der Familie nach Nürnberg gezogen und konnte so den täglichen Arbeitsweg um 90 Prozent verkürzen.

BUCH-TIPP:
Wolf Lotter: *Wirtschaft braucht Überfluss*

CHRISTOPH KRAUS
21, Volontär

... freut sich auf das Fußball-Wochenende mit Ben und Magnus und testet mit diesen Zeilen, ob seine beiden Gäste die N-ZONE aufmerksam lesen.

BUCH-TIPP:
Der Tipping-Point

SEBASTIAN STANGE
25, Volontär

... war nach einem Jahr als Wahlfranke endlich bereit für sein erstes Schäufele: Schweinefleisch mit Kruste auf Knochen, in Perfektion zubereitet.

RESTAURANT-TIPP:
Die Schäufelewärtschaft

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

... hat sich eine PSP gekauft. Seitdem kämpfen *actionloop* und *Tetris DS* auf dem DS und *Loco Roco* und *Lumines* auf der PSP um seine Gunst.

CD-TIPP:
Snow Patrol – *Eyes Open*

ROLAND AUSTINAT
37, US-Korrespondent

... will jetzt auf dem DS Lite alle mobilen *Final Fantasy*-Teile durchspielen – ist aber über den ersten Teil bislang noch nicht herausgekommen.

CD-TIPP:
Champion – *Chill'em all*

WARREN HARROD
37, Japan-Korrespondent

... wundert sich, warum all seine derzeitigen Kinofavoriten eine „3" im Titel tragen: *Shrek 3*, *Spider-Man 3*, *Pirates of the Caribbean 3*.

COMIC-TIPP:
Fairy Tail

So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die N-ZONE ist das Magazin, dem ihr vertrauen könnt. Wir zeigen euch, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die N-ZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT
Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit PLAYZONE, N-ZONE und XBOX 360 sowie PC Games und PC ACTION Magazine für alle Spielesysteme.

UNABHÄNGIG
Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig.

EHRLICH
Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen euch nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind, und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

So werten wir

Der Detail-Check

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block findet ihr alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier findet ihr auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung findet ihr hier die finalen Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspielermodus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0-49%
Spiele im unteren Wertungsbereich solltet ihr in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50-74%
Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75-100%
Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.

Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %

Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18" freigegeben.

Zu diesem Spiel findet ihr auf der DVD* einen Videobeitrag!

* Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (Infos siehe Seite 6)!

Testinhalt

TEST Mario Party 8 BILD: NINTENDO

Wii

48 Mario Party 8
54 Spider-Man 3
58 Pirates of the Caribbean: ...
60 Pangaya! Golf with Style
61 Bionicle Heroes

Nintendo DS

62 Anno 1701
64 Custom Robo Arena
65 Wario: Master of Disguise
66 Picross DS
66 Final Fantasy Fables: Chocobo ...
68 Zendoku
68 Pony Friends
68 Diner Dash
68 Dead 'n' Furious
72 Pokémon Diamond & Pearl

Mario Party 8

Geht die Party auf der Wii heiter weiter oder droht der Party-Kater?

Fakten

- 14 Charaktere, davon zwei freischaltbar
- Sechs Spielbretter, davon eines freischaltbar
- Mehr als 60 Minispiele
- Miis werden eingebunden (als Zuschauer, Spielfigur, Speichersymbol)
- Das Bowling aus Wii Sports ist in ähnlicher Variante enthalten.
- Dolby Pro Logic II, 50 Hz, kein 480p, 16:9-Modus mit Balken

AUF DER LAUER Dieser mysteriöse Typ beraubt eure Konkurrenten später um einige Münzen. BILD: NINTENDO

SPRITZTOUR Chauffeur Koopa bringt euch zu einem Abschnitt mit vielen Münzen. BILD: NINTENDO

BONBON Durch den Verzehr dieser Leckerei könnt ihr Gegner überrollen und deren Geld klauen. BILD: NINTENDO

LUCKY LUKE? Schnappt euch mit dem Lasso die Fässer, die am meisten Punkte versprechen. BILD: NINTENDO

www.n-zone.de

FORMEL 1 Die Steuerung mit der Bewegungserkennung der Wii-Fernbedienung verlangt Übung. BILD: NINTENDO

8-BIT-BONBON Habt ihr euch diese Süßigkeit einverleibt, erhaltet ihr pro Feld drei Münzen. BILD: NINTENDO

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Das Kratzen von Kreide auf der Schultafel ist fast so ohrenbetäubend wie das Plärren eines Kleinkinds, nachdem man ihm seine Bonbons gemopst hat. Daher überschütten viele besorgte Großmütter ihre Enkel mit allen erdenklichen Köstlichkeiten. Was viele nicht wussten: Auch die Mario-Sippe fährt voll auf den Genuss leckerer Dickmacher ab. Daher wird in *Mario Party 8* der Gewinner der Sternenrallye, die alljährlich auf dem Jahrmarkt ausgetragen wird, mit einem Jahresvorrat Bonbons belohnt. So steht es jedenfalls in der Spielanleitung zur achten Multiplayer-Gaudi. Doch bevor wir noch mehr „Story auf Teufel komm raus"-Schnipsel finden, beenden wir die Lektüre des Handbuchs besser und widmen uns der Wii-Premiere der *Mario Party*-Serie. Profitiert Hudson Soft vom Fuchtelbonus des neuen Controllers? Spot an, Party ab!

WER IST EINGELADEN?

Der Blick auf die Gästeliste überrascht kaum: Bei der achten Auflage sind sämtliche Charaktere mit von der Partie, die schon die letzte Fete besuchten. De facto hat Mario 13 partygeile Kumpel eingeladen: Neben den Die-sind-eh-überall-dabei-Gästen Luigi, Daisy, Peach, Waluigi, Wario, Toad, Toadette, Buu Huu und Yoshi gibt's diesmal ein Wiedersehen mit Birdo und Knochentrocken, die in *Mario Party 7* extra freigespielt werden mussten. Diese Figuren sind jetzt von Spielbeginn an anwählbar, stattdessen müsst ihr die Ekelkrake Blooper (bekannt aus *Super Mario Sunshine*) und den Hammer-Bruder (er feierte sein Debüt im uralten *Super Mario Bros.*) erspielen. Doch keine Sorge, wir haben mit dieser Info nichts Geheimes vorweggenommen: Die Figuren werden im Charaktermenü ohnehin schon als Schatten dargestellt. Wir vermissen unter den illustren Gästen jedoch Donkey Kong – der gehörte schließlich bis zum fünften *Mario Party*-Teil zur Pflichtbesetzung auf jeder zünftigen Feier. Immerhin ist dem Gorilla mit der scheußlichen, roten Krawatte weiterhin ein Auftritt als Bonusfeld-Charakter gegönnt – und eine eigene Stage besitzt DK ebenfalls, doch dazu später mehr.

EINSTIEG LEICHT GEMACHT

Der Spielablauf im „Party-Pavillon"-Modus – dem Herzstück des Spiels – ist rasch erklärt: Alle Spieler bewegen sich der Augenzahl des Würfels entsprechend auf einem interaktiven Spielbrett vorwärts – *Mensch ärgere dich nicht* lässt grüßen. Nachdem jeder Spieler gezogen ist, wird zufällig eines von mehr als 60 Minispielen eingeleitet. Hier verbünden sich entweder drei Spieler gegen einen, es wird in Doppelteams gespielt oder jeder kämpft für sich – nichts Neues also im Pilzkönigreich. Damit auch Einsteiger zurechtkommen, ist der Anspruch der Minispiel-Quickies zumeist recht simpel. Sehr praktisch: Nehmen eure Eltern oder Oma und Opa an der Party teil, lässt sich die Minispielauswahl auf extrem simple Einlagen beschränken. Am Ende gewinnt, wer nach Ablauf einer vorher festgelegten Anzahl an Runden die meisten Funkelsterne ergattert hat. Ist doch einfach, oder?

FELIX KOTHE
ist eingeschlafen.

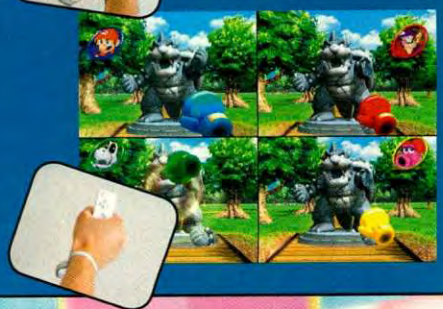
Mario Party reizt mich persönlich überhaupt nicht. Zugegeben, die N64-Teile waren nett, aber spätestens nach zehn Minuten ist bei mir jegliche Motivation verflogen. Das Potenzial, welches die Wii-Steuerung mit sich bringt, wurde meiner Meinung nach nicht intensiv genug ausgeschöpft. Außerdem finde ich es langweilig, zu warten, bis meine Mitspieler ihren Zug gemacht haben. Dies könnte man *Advance Wars* zwar auch vorwerfen, doch da bekommt man wenigstens ordentlich Spieltiefe geboten.

Wii-Fernbedienung mal drei

Wir zeigen euch, wie unterschiedlich die Wii-Fernbedienung in drei der mehr als 60 Minispiele genutzt wird.

DAS NES-PAD Ihr müsst Toads frostigen Schneeattacken ausweichen, indem ihr mit dem Steuerkreuz ausweicht und mit der Taste 2 hüpft. In weiteren Minispielen kommt auch die 1-Taste zum Einsatz, zum Beispiel zum Austeilen von Hieben.

DER POINTER Dank der Sensorleiste visiert ihr die rosa Buu Huus gezielt an und holt sie aus der Luft. Hier beteiligen sich sogar vier Spieler, die jeweils in Zweier-Teams gegeneinander antreten.



DER BEWEGUNGSSENSOR Der Box-Handschuh reagiert, wenn ihr die FB ruckartig nach vorne schnellen lasst. Ein Kontakt zur Wii-Sensorleiste ist hier nicht notwendig. In der Regel werden eure Eingaben präzise erfasst.

STERNENBONUS

Als Zusatz-Spielregel könnt ihr wie in den Vorgängern bestimmen, dass es nach Ablauf der 10 bis 50 Runden (in Fünferintervallen anwählbar) Bonus-Sterne hagelt. Diesmal wird jeweils derjenige Spieler mit einem zusätzlichen Stern belohnt, der die meisten Münzen in Minispielen gesammelt hat, der die meisten roten Felder heimgesucht hat, der am meisten Kohle in den Läden verprasst hat, der die weiteste Strecke zurückgelegt hat, der die meisten Ereignisfelder besuchte und der die meisten Bonbons mampfte. Hier ist ein Hauch an Innovation spürbar, denn viele dieser Sonderbelohnungen gab es im Vorgänger noch nicht.
Wundert euch übrigens nicht, dass es in *Mario Party 8* keine Kugeln mehr gibt, in denen die Items verborgen sind. Diese wurden jetzt durch Bonbons ersetzt: Durch den Verzehr des Zweimal-Leckerli dürft ihr beispielsweise zweimal würfeln und dank Spring-Bonbon wechselt ihr eure Position auf dem Spielfeld mit einem Mitstreiter. Nicht gerade innovativ, denn all diese strategischen Schachzüge waren schon in den Vorgängern möglich. *Mario Party 8* weckt hier den Anschein, dass uns die Entwickler alte Extras unter neuem Deckmantel präsentieren, ohne neue zu integrieren. Wir hätten uns gerade bei den Items mehr frische Ideen gewünscht. Doch wichtig ist auf'm Platz, lehrte uns schon Sepp Herberger. Wie schaut es also auf den Feldern aus?

DAS VOLLE BRETT!

Bei der Anzahl der Spielbretter orientierten sich die Entwickler eng an den GameCube-Vorgängern. Weiterhin gibt es also sechs Stages mit unterschiedlichen Settings: „DKs Tropenthron" repräsentiert eine Dschungellandschaft mit cooler Urwald-Kanone, die zahlende Gäste zu sonst unerreichbaren Bereichen donnert. „Gumbas Südseesteg" lässt Erinnerungen an die Isla Delfino aus *Super Mario Sunshine* aufkommen, „Shy Guys Wunderbahn" spielt auf einer antiken Dampflok. „König Buu Huus Horrorhof" beherbergt derweil eine Mopsmaschine, die man durch Gedrückthalten von A und gleichzeitiges Zurückziehen der Wii-Fernbedienung in Schwung bringt – so könnt ihr euren Gegnern Münzen rauben. Die einzige freischaltbare Stage ist „Bowsers Stahlstern" – gleichzeitig die düsterste Stage im ganzen Spiel.
Das Design der einzelnen Bretter lehnt sich – für uns wenig überraschend – an die früheren Serienableger an. Weder glänzt *Mario Party 8* mit allzu innovativen noch mit optisch herausragenden Spielfeldern – der Wow-Effekt bleibt größtenteils aus. Spielerische Frische bringt einzig „Koopas Stadt der Mogule", denn in diesem *Monopoly*-Verschnitt sind die Regeln ein wenig anders. Um hier zu gewinnen, klappert ihr alle Hotels ab, die das Spielbrett beherbergt, und zahlt dort Miete ein. Wie viel Kohle ihr an den Hotelbesitzer Koopa abdrückt, bleibt ganz und gar euch überlassen – ein Stern winkt euch in jedem Fall. Doch sobald ein Mitspieler mehr Münzen zahlt, als ihr es getan habt, gehört ihm die Herberge. Auch euer Stern geht somit flöten. Strategisches Geschick ist also nötig, wenn ihr auf diesem Spielbrett als Sieger hervortreten möchtet. Diese Stage hat uns gleichzeitig am meisten Spaß gemacht – eine willkommene Abwechslung zu den anderen Szenarien!

» Wir begrüßen, dass das Nunchuk im Partymodus nicht genutzt wird. «

HOVERCRAFT-HEIZEREI Einige Spiele sind nur im Extra-Palais anwählbar, etwa dieser Fun-Racer. BILD: NINTENDO

LORE-LEI Nun komm schon, Mario … sich mit einer zarten Frau im Lorenrennen messen zu wollen … tssss! BILD: NINTENDO

MARIO-MATRIX Tippt die leuchtenden Felder an. Wer hat am Schluss die meisten markiert? BILD: NINTENDO

SEBASTIAN STANGE
hat ein Déjà-vu.

Ich hatte wirklich Spaß mit *Mario Party 8*. Den hatte ich aber auch mit Teil 7 und genauso auch mit den Teilen davor. Irgendwie bekam ich nichts wirklich Neues geboten. Okay, das Spielprinzip ist bewährt und die Minispiele wurden nett an den Controller angepasst. Trotzdem werde ich das Gefühl nicht los, das alles schon einmal gespielt zu haben. Nintendo, es wird Zeit, die Serie von Grund auf neu zu erfinden.

N-ZONE

N-ZONE für unterwegs!

Einmal herunterladen* und so oft lesen, wie man möchte !

Sende „mobi vgz" an die 82200 kein Abo!

***Kostenloser Dienst**
Es fallen lediglich die Verbindungskosten deines Handyproviders an !
(Software 0,15 € - 0,90 €, Update 0,03 €)

Mobizines auch verfügbar für

WIDESCREEN — Exklusive Filmnews, DVD-Tests und Extras
Code: mobi ws

buffed.de — Das Online Portal für Rollenspiele
Code: mobi buffed

PCGames Hardware — Das Hardware Magazin für PC-Spieler
Code: mobi pcghw

PCGames — Wissen, was gespielt wird
Code: mobi pcg

SFT — Electronic Entertainment & Digital Lifestyle
Code: mobi sft

Weitere Infos unter www.videogameszone.de/go/mobizine

WIE SPIELT ES SICH?

Doch die Frage, die euch alle am brennendsten interessiert, lautet sicher: Wie spielt sich *Mario Party 8* mit der Wii-Fernbedienung? Haucht Nintendos neues Eingabegerät der Serie frischen Wind ein? Wie ist es um die Einsteigerfreundlichkeit des achten Teils bestellt? Und kommt es zuweilen zu wilden Fuchteleien vor dem Bildschirm? Wir haben etliche Partien mit vier Mitspielern in der Redaktion bestritten und sind geteilter Meinung: Zwar sind einige der mehr als 60 Minispiele richtig klasse designt und glänzen durch eine coole Steuerung, die so auf dem GameCube nicht möglich war: In der „Ruder-Regatta" paddeln beispielsweise zwei Doppelteams gegeneinander – jeder Spieler muss seine Wii-FB also passend zum Ruderrhythmus seines Teamkollegen bewegen, was in der Praxis zu lustigen Verrenkungen vor der Flimmerkiste führt. Doch es gibt auch einige 08/15-Minispiele, die spielerischen Feinschliff vermissen lassen. Im 3-gegen-1-Minispiel „Goldfänger" kippen drei Spieler ständig Bob-ombs in eine Apparatur; der andere Mitstreiter muss diesen Angriffen ausweichen. Gesteuert wird hier, indem ihr mit dem Digikreuz lauft und mittels 1- und 2-Knöpfen werft, also ganz klassisch. Wir sind enttäuscht, dass so viele Minispiele auf traditionelle Weise gespielt werden. Uns überkommt der Verdacht, dass viele Spiele direkt aus den Vorgängern recycelt oder für einen etwaigen GameCube-Nachfolger „auf Halde" produziert wurden, noch ehe Hudson die Wii-Entwicklungs-Kits erhielt.

In einem anderen Minispiel kommt es darauf an, schnellstmöglich eine bestimmte Zeit auf einer Analoguhr einzustellen. Neigt ihr die Wii-Fernbedienung nach links, dreht ihr den Minutenzeiger zurück. Indem ihr den Controller nach rechts kippt, spult ihr die Zeit vor. Bei diesem Minispiel hätten wir uns eine höhere Präzision unserer Eingaben gewünscht, aber im Großen und Ganzen funktioniert die Erkennung der Fernbedienungskommandos ordentlich.

Auch die Sensorleiste der Wii wird manchmal unterstützt – etwa bei der Schneeballschlacht: Ein Spieler steuert hier eine Wurfmaschine und pfeffert die eisigen Geschosse auf die Mitstreiter ab, indem er die Wii-FB auf den Bildschirm richtet. Die anderen Spieler weichen springend und umherlaufend aus. Wir begrüßen übrigens, dass das Nunchuk im Partymodus nicht genutzt wird. Stellt euch nur vor, welche Kosten es verursacht hätte, wenn ihr für eine Vierspieler-Partie die entsprechende Hardware hättet kaufen müssen!

ALLES NEU ODER WAS?

Auch außerhalb der Minispiele gibt es einige Neuerungen, die aus dem Gebrauch der Wii-Fernbedienung resultieren. Zum Beispiel würfelt ihr nicht mehr, indem ihr wie auf dem GameCube und dem Nintendo 64 mit der A-Taste die Bewegung des Würfels stoppt. Ihr würfelt stattdessen, indem ihr die Wii-Fernbedienung rasch nach oben reißt – doch sonderlich gut fühlt sich das beim Spielen nicht an. In technischer Hinsicht ist *Mario Party* durchweg zweckmäßig geraten: Die Qualität liegt auf dem Niveau von *Mario Party 7*, wird aber durch gelegentliche Mii-Einbindung aufgewertet. Einerseits werden eure Miis als Symbol für den Speicherstand eingeblendet, darüber hinaus wandern sie manchmal als Zuschauer durchs Bild oder ihr kontrolliert sie bei speziellen Minispielen im Extraspiel-Palais. Dort wartet auch eine Variante von *Wii Sports Bowling* auf euch – Aufmachung und Steuerung ähneln der Vorlage sehr, doch zum Wurf der

HANNS PETER GLOCK
schwankt zwischen Teil 7 und 8.

Für mich stand die *Mario Party*-Reihe immer für witzige und abwechslungsreiche Minispiele. Bei *Mario Party 8* haben mich die einzelnen Disziplinen jedoch nicht vollständig überzeugt. Während die „Zielübungen" durchweg Spaß machen, konnten mich die Spiele, bei denen man die Fernbedienung neigen muss, nicht wirklich begeistern. Ich hatte ständig das Gefühl, dass die Steuerung dabei nicht ganz genau funktioniert. Die Spielbretter gefallen mir jedoch allesamt sehr gut und die Möglichkeit, zu zweit ohne CPU-Gegner zu spielen, finde ich auch klasse. Da hat sich doch etwas gegenüber den Vorgängern getan. Aber wo ist denn bitte der 16:9-Modus?

UFO-INFERNO Es gibt leider einige Nieten unter den Minispielen – dieses gehört dazu. BILD: NINTENDO

KRAWALL IM ALL Knallt den lustigen Männchen eins vor den Latz. Buu Huu weiß, wie es geht! BILD: NINTENDO

HOTEL-MOGUL Yihaaa! Luigi hat eine weitere Edelbude in seinen Besitz genommen. BILD: NINTENDO

STEFAN HEIMERL
hüpft zehn Felder vor.

Mario Party 8 hat mich etwas enttäuscht. Die Minispiele sind zu viert gewohnt spaßig und die Steuerung wurde ganz gut angepasst, allerdings ist mir der Spielablauf immer noch zu eintönig und langatmig. Man wartet zu lange auf seine Mitspieler und langweilt sich in der Zeit mehr, als dass man Spaß hat. Gut gefallen haben mir die Spielbretter, die inzwischen vom langweiligen Stereotyp abweichen und erfrischende Settings bieten.

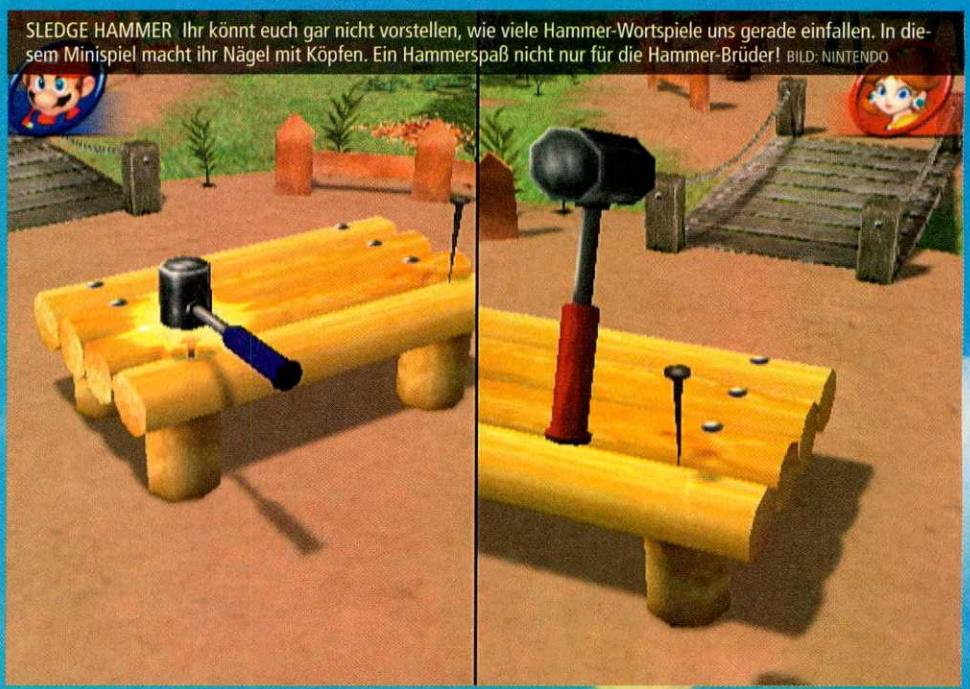
» Die Entwickler liefern das ab, was die Fans erwarten. Nicht mehr, aber auch nicht weniger. «

CANYON RACE Haltet die Wii-FB wie ein NES-Pad und lenkt in Richtung Ziel. BILD: NINTENDO

RICHTUNGWEISEND Via Pointer entscheidet ihr euch hier für einen Pfad. BILD: NINTENDO

RUMMELRAD Mit der Wii-FB pfeffert ihr den Dartpfeil auf die Glücksscheibe. BILD: NINTENDO

BONUS-BASAR In diesem Shop könnt ihr Extras erwerben. BILD: NINTENDO



SLEDGE HAMMER Ihr könnt euch gar nicht vorstellen, wie viele Hammer-Wortspiele uns gerade einfallen. In diesem Minispiel macht ihr Nägel mit Köpfen. Ein Hammerspaß nicht nur für die Hammer-Brüder! BILD: NINTENDO

Kugel müsst ihr die A-Taste (statt des B-Triggers) gedrückt haltet. Das ist bei *Wii Sports* intuitiver gelöst. Die Mii-Einbindung ist generell sehr überschaubar und war bei Wii Play und und Wario Ware: Smooth Moves weitaus besser gelöst. Gemogelt haben die Entwickler beim 16:9-Modus: Hauptmenü und Intro werden zwar im Breitbildmodus gehalten, doch wenn ihr ins eigentliche Spiel startet, werden das Spielbrett und die Minispiele wie gehabt in 4:3 präsentiert. Links und rechts zieren dann bunte Balken den Bildschirm. Wenigstens wird als Ausgleich Raumklang in Dolby Pro Logic II geboten.

NUR EIN UPDATE?

Eines vorweg: *Mario Party 8* ist kein Pflichtkauf für frisch gebackene Wii-Besitzer. Dazu ist der Spielablauf durch zahlreiche Unterbruchungen und Charakter-Animationen zu zäh und bei den Minispielen gibt es viel Mittelmaß. Auch die Mikrofonunterstützung, die in *Mario Party 6* eingeführt wurde, sowie die Achtspieler-Duelle aus *Mario Party 7* vermissen wir. Dennoch ist Hudsons Serie auch weiterhin ein echter Spaßbringer, wenn ihr zwei oder mehr Mitspieler bei euch versammelt. Es ist ein Heidenspaß, seine Konkurrenten mit Bob-ombs zu überschütten oder ihnen in der letzten Runde einen Stern wegzustibitzen. Der Wii-Bonus hält sich in Grenzen, dafür haben die Entwickler eine Sache extrem gut verinnerlicht: Sie liefern das ab, was die Fans erwarten. Nicht mehr, aber auch nicht weniger. ■

CHRISTOPH KRAUS
will seine Freunde nicht vergraulen.

Wenn ich Party mache, dann möchte ich uneingeschränkten Spaß – und den bremst *Mario Party 8* in mancher Hinsicht immer noch aus. Der zögernde Spielablauf, einige Nieten unter den Minispielen und der für mich Breitbild-Fetischisten unverzeihliche Mogel-16:9-Modus lassen die Serie langsam müde erscheinen.

MARIO PARTY 8

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Hudson Soft
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 55,-
Termin:	22. Juni 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Wario Ware: Smooth Moves

- Je mehr Spieler, desto lustiger
- Miis werden eingebunden
- Viele Spiele nur Mittelmaß
- Erschummelter 16:9-Modus

WERTUNG STEUERUNG 77% GRAFIK 70% SOUND 73%

MULTIPLAYER **80%** SINGLEPLAYER **70%**

Den Wii-Bonus nutzt Hudson nur bedingt: Multiplayer-Gaudi, aber die Minispiele waren schon mal besser.

RIESIG Ganz New York muss von Verbrechern gesäubert werden. Dies verlangt nach einem echten Superhelden. BILD: N-ZONE

PLATT Dieser Passant wurde unter einem Auto begraben. Schnelles Handeln ist erforderlich. BILD: N-ZONE

WEITSICHT In der Ferne werden Texturen ausgeblendet. Unschön! BILD: N-ZONE

VIDEO AUF DVD

Spider-Man 3

Die freundliche Spinne aus der Nachbarschaft ist zurück!

Fakten

- Das Spiel zum Film
- Schwingt euch mit Wii-FB und Nunchuk durch die Stadt
- Keine Original-Synchronsprecher
- Kein 16:9-Modus

AUTOR: FELIX KOTHE

Spider-Man 3 baut auf den Grundsteinen auf, die der Vorgänger anno 2004 legte: In der Rolle von Peter Parker alias Spider-Man steht euch ganz New York offen – ihr schwingt an riesigen Wolkenkratzern entlang, könnt mit CPU-Passanten interagieren und greift der örtlichen Polizei unter die Arme.
Hört sich im Grunde alles bekannt an. Warum auch nicht? *Metroid Prime 2* beispielsweise hat erfolgreich demonstriert, dass eigentlich nichts schiefgehen kann, wenn man auf bewährte Spielkonzepte aufbaut. Das trifft in diesem Fall jedoch nicht zu. Denn anstatt wie bei der Xbox-360- und der PC-Version auf die Macher des gelungenen *Spider-Man 2*, Treyarch, zurückzugreifen, holte sich Activision die Jungs von Vicarious Visions ins Boot.

BÖSE JUNGS

Neben den aus dem gleichnamigen Kinofilm bekannten Oberschurken Green Goblin, Sandman und Venom reicht das Unruhestifter-Spektrum von einigen aus den Comics bekannten Charakteren bis hin zu fiktiven Gangs, welche die städtischen Einwohner nach Strich und Faden terrorisieren. Um diese zu finden und unschädlich zu machen, patrouilliert ihr im rot-blauen Spinnenkostüm durch die Straßen des Big Apple. Positiv erwähnt sei hier die enorme Freiheit, die euch während des herkömmlichen Storyverlaufs gegeben wird. Ihr habt stets die Möglichkeit, kleinere Verbrechen zu vereiteln oder Aufträge für die Tageszei-

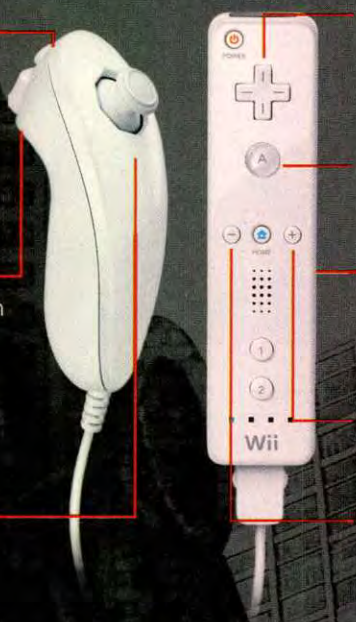
TIMING Ohne rechtzeitiges Klamottenwechseln verschlingt euch der schwarze Anzug mit Haut und Haaren. BILD: N-ZONE

HEIMWEG Solche netten Zwischenmissionen gibt es leider viel zu selten. BILD: N-ZONE

BILDER: N-ZONE

Controller-Check

Besser als erwartet lässt sich Spidey durch New York manövrieren. Wir erklären euch, wie ihr eure Spinnenkräfte richtig einsetzt.



C-Knopf: Kamera
Damit zentriert ihr die Kamera hinter Spidey und könnt via Nunchuk sogar drehen und zoomen.

Z-Trigger: Springen / Spinnenfaden
Mit dem Z-Trigger erhebt ihr euch in die Lüfte und schwingt euch durch die Straßen.

Analog-Stick: Laufen
Unverzichtbar für Superhelden: das Laufen.

Digi-Kreuz: Anzug / Special
Dient zum Wechseln des Anzugs und zum Einsatz der Special-Moves.

A-Knopf: Aktion
Damit ruft ihr das Pause-Menü auf.

B-Knopf: Spinnenfaden
Damit haltet ihr eure Gegner im Netz. Wird ebenfalls zum Schwingen genutzt.

Plus-Knopf: Pause
Variiert je nach Situation. Wird auch im Kampf genutzt.

Minus-Knopf: Karte
Damit ruft ihr die Karte auf.

Beim Schwingen
Nunchuck: Mit dem Nunchuk simuliert ihr Spideys linke Hand beim Schwingen.
Remote: Mit der Remote simuliert ihr Spideys rechte Hand beim Schwingen.

tung Dubel zu erledigen, bevor ihr euch der eigentlichen Geschichte zuwendet. Diese besteht nicht nur aus der leicht veränderten Film-Story, sondern ebenso aus zusätzlichen Abschnitten, in denen ihr beispielsweise die Mysterien um den zur Riesenechse mutierten Dr. Connors aufklärt oder euch mit dem brutalen Großwildjäger Kraven rumschlagt.
Zu bemängeln ist hier die schon nach der ersten Stunde auftretende Monotonie, welche aus dem ständig gleichbleibenden „Laufe von A nach B und mache die Verbrecher platt"-Prinzip resultiert. Grundsätzlich gilt: Kennst du eine Mission, kennst du alle. Die sparsam portionierten Zwischeneinlagen, in denen ihr Fotos für den Dubel schießt oder M.J. sicher nach Hause geleitet, stellen zwar eine nette Abwechslung dar, bilden unterm Strich jedoch keinen ausreichend starken Kontrast zur tristen Linearität des eigentlichen Geschehens.

WER HAT DIE FÄDEN IN DER HAND?
Der größte Clou gelingt den Entwicklern mit der Einbindung von Remote und Nunchuk. Deren Bewegungssensoren in ein Spiel einzubinden, heißt nicht gleich, sie auch sinnvoll zu nutzen, wie uns *TMNT* bewiesen hat. In *Spider-Man 3* ist diese Operation überraschenderweise geglückt. Die beiden Steuereinheiten verlangen aktives Schwingen vom Spieler; das zusätzliche Betätigen des B- bzw. Z-Triggers verleiht dem Ganzen die nötige Portion Präzision, sodass ungewolltes Fadenschießen von vornherein ausgeschlossen wird. Löblich!

Spider-Man 3 - Die Sneak-Peek

Anfang Mai hatten vier auserwählte Leser von VIDEOGAMESZONE.de die Möglichkeit, in unserer Redaktion als eine der ersten Spieler in *Spider-Man 3* durch New York zu schwingen. Doch wie gut kam das Spiel bei den Lesern an?

Daniel Frömel, 27: „Ich finde den Titel für eine Filmumsetzung überraschend gelungen. Besonders cool ist die enorme Bewegungsfreiheit – überall kann man sich hinschwingen. Auch die vielen Missionen gefallen mir, da sie sehr abwechslungsreich gestaltet sind. Nur die bisherigen Cutscenes gefielen mir nicht so sehr. Schön, dass es in der fertigen Version neben den Render-Sequenzen auch echte Kinoszenen zu sehen gibt."

Michi Enea, 16: „Ich habe bereits die anderen Spiderman-Games gezockt und bin recht angetan vom Spiel. Spidey's Akrobatik gleicht stellenweise der des *Prince of Persia*. Die Missionen erinnern an den ersten Teil, während das Gameplay – vor allem in den Kämpfen – markante Parallelen zu Teil 2 aufweist. Das freie Schwingen durch die Stadt macht mir am meisten Spaß, schließlich sind Spider-Mans Animationen supergeschmeidig und sehen immer wieder anders aus."

» Spideys treue Anhängerschaft wird wunschlos zufriedengestellt sein. «

Das Laufen und Springen erfolgt per Tastendruck – auf komplizierte Controller-Bewegungen wird erfreulicherweise verzichtet. Etwas Ernüchterung macht sich jedoch in den Kämpfen breit: Hier fällt die Remote den zu einer schrecklichen Wii-Krankheit mutierenden Schütteleinlagen zum Opfer. Unmotivierte und krampfhafte Hampeleien sind die Folge – simples Benutzen von unbelegten Knöpfen hätte Abhilfe schaffen können.

KLEIDER MACHEN LEUTE

Was die intuitive, aber etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung an guten Eindrücken hinterlässt, machen Grafik und Sound gekonnt wieder wett. Die deutschen Sprachsamples klingen allesamt sehr abgedroschen; Hintergrundmusik existiert nur teilweise. Für einen unfreiwilligen Lacher sorgt die optische Präsentation. Das Rumgehopse durch ein scheinbar evakuiertes New York wird von fehlenden Texturen und aufpoppenden Objekten noch verschlimmert. Dass das Ganze dann auch noch ruckelt, grenzt schon fast an eine kleine Meisterleistung.

Wer keine allzu großen Ansprüche an eine zeitgemäße Technik hat, bekommt die volle Actionkost geboten. Spideys berüchtigter schwarzer Anzug spielt hierbei eine entscheidende Rolle und verleiht den ansonsten eher stupiden Kämpfen eine kleine Dosis Taktik: Nützen eure Schläge und Tritte bei einem besonders dicken Gegner nichts mehr, wechselt ihr einfach auf die dunkle Seite der Macht über – schon besitzen eure Kinnhaken den nötigen Bumms.

Letztlich hat es *Spider-Man 3* nicht leicht, sich gegen seine Vorgänger zu behaupten. Diese waren allesamt recht gute Filmumsetzungen, Teil 2 sogar einer der besten Vertreter seines Genres. Etwas mehr hätte es unterm Strich doch sein dürfen. Spideys treue Anhängerschaft dürfte wunschlos zufriedengestellt sein, für alle anderen macht den Titel lediglich die spaßige Wii-Steuerung interessant. ■

FELIX KOTHE
rettet die Welt... mal wieder...

Nachdem ich den Kinofilm gesehen hatte, war ich gegenüber Spideys drittem Konsolenauftritt etwas missmutig gestimmt. Ich wurde weder enttäuscht noch überrascht – *Spider-Man 3* ist eine solide Filmumsetzung geworden, nicht mehr und nicht weniger. Begeistert war ich von der guten Wii-Steuerung. Es macht einfach Spaß, selber mal die Fäden in der Hand zu halten.

SEBASTIAN STANGE
sieht Filme lieber an.

Hach, Filmumsetzungen! Ein leidiges Thema und auch hier bin ich nicht ganz glücklich. Das Schwingen durch Manhattan ist genial und macht wirklich Spaß. Doch warum ist das Spiel sonst so überaus mittelmäßig? Ich schau mir viel lieber Filme an, als solch belanglose Spiele zu zocken.

SPIDER-MAN 3

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	3. Mai 2007
Spieler:	1
Web:	www.activision.de
Alternativen:	Spider-Man 2 (GC)

- + Ordentliche Wii-Steuerung
- + Weitläufiges New York
- − Grafisch unzumutbar
- − Abwechslung ist Mangelware

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 59% SOUND 68%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **71%**

Solide Filmumsetzung mit reichlich Lizenz, aber wenig Dauermotivation. Größter Trumpf: die Steuerung.

KUCKUCK! „Jackanismus" heißen die interaktiven Sequenzen, in denen Jack seine Mitmenschen neckt. BILD: N-ZONE

EN GARDE Große Duelle werden besonders spektakulär präsentiert. BILD: N-ZONE

POPULÄR Selbst die Piraten liebten Texas Hold 'em Poker. BILD: N-ZONE

Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt

An Bord, Seemänner! Jack Sparrow braucht eure Hilfe!

Fakten

- Original-Filmmusik
- Kampflastiges Gameplay
- Automatische Kamerasteuerung
- Interaktive Zwischensequenzen
- 50 Hz, 60 Hz, 480p, Dolby Pro Logic II, kein 16:9

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Das Piratenleben muss toll sein: Urlaub zur See, Palmenstrände, Schätze und Abenteuer. Gut, dass pünktlich zum Filmstart des neuesten Jack-Sparrow-Abenteuers das passende Wii-Spiel im Laden steht. Damit lässt sich doch hoffentlich das ersehnte Piratenfeeling heraufbeschwören, oder?

In der Tat sind die ersten Spieleindrücke von *Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt* recht positiv. Die Grafik ist gelungen und glänzt mit feinen Texturen, ein mitreißender Orchestersoundtrack tönt aus den Boxen und die ersten Schritte – ihr müsst mit Jack aus einem Gefängnis fliehen – machen wirklich Spaß. Das ist zum einen der automatischen Kamera zu verdanken, die das Geschehen meist sehr übersichtlich und filmreif präsentiert. Zum anderen stecken die Levels voller Geheimnisse, Alternativrouten, benutzbarer Objekte und natürlich jeder Menge Gegner. Es ist überaus unterhaltsam, die ersten paar Levels des Spiels zu erkunden, doch mit der Zeit merkt man, dass es doch die Kämpfe sind, die die Entwickler in den Vordergrund gestellt haben.

SCHÜTTELT DEN DEGEN

Bei den Auseinandersetzungen mit Kannibalen, Stadtwachen oder Daveys Crew schwingt ihr euren Säbel mit Bewegungen der Wii-Fernbedienung. Dabei erkennt das Spiel Bewegungen zur Seite, nach oben, unten und nach vorn. Aus diesen drei Schwüngen setzen sich einige Combos zusammen, die ihr üben solltet, da der Schwierigkeitsgrad in den Kämpfen rasch anzieht. Das Blocksystem ist recht clever: Aus der Abwehrhaltung lassen sich verschiedene Moves ausführen, etwa ein Konter, ein Tritt in den Hintern des Gegners oder ein Ausweichmanöver, mit dem man einen Bösewicht prima über Bord werfen kann. Abgesehen von einigen Ungenauigkeiten der Wii-FB funktionieren diese Kämpfe gut und sehen ordentlich aus, doch einen Haken hat die Sache: Das

KEILEREI Immer wieder tretet ihr gegen neue Gegnergrüppchen an. BILD: N-ZONE

KLON-ALARM Die Wahl alternativer Charaktere in bereits geschafften Levels sorgt für Überraschungen. BILD: N-ZONE

ABWECHSLUNG Die Kampfmanöver sind vielseitig, aber nicht leicht zu erlernen. BILD: N-ZONE

ständige Schütteln der Wii-FB belastet mit der Zeit stark eure Arme und Schultern. Dafür, dass ihr unzählige Kämpfe bestreiten müsst, ist die Kampfsteuerung schlichtweg zu anstrengend.

KEIN SCHLECHTES FILMSPIEL

Doch nicht immer greift ihr zum Säbel. Es gibt Nebenmissionen, bei denen ihr etwa Schätze sammeln oder Secrets entdecken müsst. Auch zum Würfel- oder Pokerspiel werdet ihr eingeladen. Zudem gibt es immer wieder Adventure-Aufgaben, die ruhig etwas komplexer und häufiger eingestreut sein könnten. Besonders spaßig sind die interaktiven Zwischensequenzen, bei denen ihr mittels Knopfdruck oder Geste – je nach Einblendung – besonders spektakuläre Actioneinlagen steuert. Insgesamt ist *Pirates of the Caribbean* eine überraschend gute Filmumsetzung, die leider viel zu viel Wert auf die Kämpfe legt. Wegen der Kampfgesten riskiert man dabei aber auf die Dauer einen Tennisarm. Denkt also daran, immer mal wieder eine Pause einzulegen. ■

SEBASTIAN STANGE
schmerzt die Schulter.

Das ist ja mal eine Überraschung! Das Spiel zum dritten Sparrow-Streifen ist solide und macht größtenteils echt Spaß. Da stimmt es mich umso trauriger, dass mir nach meinem Test immer noch der Arm wehtut. Hätte man sich da kein schonenderes Kampfsystem einfallen lassen oder mehr Rätsel einbauen können?

PIRATES OF THE CARIBBEAN

Genre:	Action
Hersteller:	Disney Interactive Studios
Entwickler:	Eurocom
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	21. Mai 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.disney.de
Alternativen:	Prince of Persia: Rival Swords

- ↗ Tolle Filmmusik
- ↗ Feine Grafik
- ↙ Anstrengende Kämpfe
- ↙ Schwierigkeitsgrad zieht schnell an

WERTUNG STEUERUNG 68% GRAFIK 81% SOUND 85%

MULTIPLAYER **68%** SINGLEPLAYER **71%**

Alles in allem eine grundsolide und recht lineare Filmumsetzung mit kleinen Macken

INTERVIEW mit Jeff Blattner

≫ Wir hatten uneingeschränkten Zugang zu den Filmarchiven. ≪

Jeff Blattner, Producer bei den Disney Interactive Studios, hat schon bei vielen Disney-Spielen mitgearbeitet und sprach mit uns über die Wii-Version von *Pirates of the Caribbean*.

War es eine große Herausforderung, die Steuerung an den Wii-Controller anzupassen?
Es war in der Tat eine große Herausforderung, aber ich denke, wir haben sie gut bewältigt. Wir haben ein einfaches und intuitives Kampfsystem entworfen, das sehr einfach zu erlernen ist. Das Ergebnis fühlt sich toll an. Dazu erlauben die interaktiven Sequenzen noch viel kreativere Gesten mit der Wii-FB und dem Nunchuk.

Seit wann ist das Spiel in Entwicklung und wie gestaltete sich die Zusammenarbeit mit den Filmproduzenten?
Das Spiel ist seit zwei Jahren in Entwicklung. Wir hatten uneingeschränkten Zugang zu den Filmarchiven und Produktionsdaten. Wir haben große Mengen an Referenzmaterial erhalten, das wir für das Design des Spiels nutzten, darunter sogar frühe Versionen des Drehbuchs!

Wie sind Sie der Tatsache begegnet, dass Sie durch den Filmstart ein felsenfestes Releasedatum ohne Chance auf eine Verschiebung hatten?
Das ist eine Herausforderung, der wir uns schon oft gestellt haben. Wir haben einen Entwickler gewählt, der damit Erfahrung hat, und achteten darauf, dass die Produktionszyklen lang genug waren. Ein anderes Geheimnis ist, viel und hart zu arbeiten, um seine Deadlines einzuhalten. In den letzten Wochen haben wir alle sehr lange gearbeitet, damit das Spiel pünktlich erscheint.

Welches Feature des Spiels ist Ihr liebstes?
Das ganze Spiel ist der Hammer! Eines meiner liebsten Dinge ist aber das Antäuschen des Gegners in der Nähe einer Klippe. Dann kommt zum richtigen Zeitpunkt ein Schritt zur Seite und der Schurke rennt ins Leere. Jetzt, wo ich drüber nachdenke, ist das schon ein bisschen böse.

KONTERADMIRAL Jeff Blattner sorgt als Producer bei Disney Interactive für Disziplin an Deck. Wer nicht spurt, den lässt er sogleich über die Reling stolpern - zumindest im Spiel. BILD: N-ZONE

VOLLTREFFER Besonders saubere Schwünge werden mit einem Pangya-Schlag belohnt. BILD: N-ZONE

RUHE BEWAHREN Beim Putten zeigen euch die Punkte auf dem Gitter an, in welche Richtung das Gelände abfällt. BILD: N-ZONE

Fakten

- Elf Golfkurse
- Spieler mit verschiedenen Stärken
- Charaktere auf Wii-FB speicherbar
- Option für Linkshänder
- Bis zu vier Spieler

Pangya! Golf with Style

Euer Wohnzimmer wird zum 18-Loch-Platz.

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Der Wii-Controller ist wie geschaffen für eine Golfsimulation. *Pangya! Golf with Style* will aber vor allem unterhalten, schließlich bietet es einen knuddeligen Anime-Look und geizt nicht mit Kuriositäten. Da wäre etwa eine Papiertüte, die für euch den Caddie spielt. Zudem zaubern eure Schläge mit dem richtigen Equipment ein Feuerwerk an Spezialeffekten auf den Schirm. Man kann Golf vorwerfen, ein angestaubter Sport zu sein, diesem Spiel aber nicht.

SCHWINGEN WILL GEÜBT SEIN

Die erste Hürde ist die Steuerung eurer Schläge. Nach der Schlägerwahl bestimmt ihr die Richtung eures Schlages. Danach müsst ihr die Wii-FB nach unten halten und ruhig ausholen. Dabei steigt die Schusskraftanzeige und wenn sie am gewünschten Punkt ist, drückt ihr A und schwingt sauber durch. Schafft ihr das vollkommen gerade und gleichmäßig, so werdet ihr mit einem Pangya-Schuss belohnt, der sein Ziel genau trifft. Zwar könnt ihr auch mittels Tastendruck schlagen, damit verliert der Titel aber viel von seinem Reiz. Mit echtem Golf haben die Gesten zwar nicht viel zu tun – niemals würde ein echter Golfer ganz langsam ausholen –, aber sie funktionieren recht gut. Anfänger dürften trotzdem so manche Niederlage hinnehmen, bevor sie die Steuerung und die Feinheiten des Spiels meistern. Die Computergegner spielen nämlich verdammt gut und wer nicht auf Wind und Gefälle des Grüns achtet, hat kaum eine Chance auf den Sieg.

KULLERAUGEN Die Spielfiguren im Anime-Stil sind recht sympathisch und markant. BILD: N-ZONE

KNALLBUNT UND FRÖHLICH

Der Golfsport wird in *Pangya!* in ein sehr niedliches Szenario eingebettet. Eure Anime-Spielfigur lässt sich im Shop mit allerlei Zubehör ausrüsten. Dafür zahlt ihr mit Pang-Punkten, die ihr euch mit besonders guten Schlägen verdient. Mit dem Equipment könnt ihr außerdem die Eigenschaften eures Spielers verbessern. Die Charaktere lassen sich übrigens auch auf die Wii-Fernbedienung laden und bei Freunden benutzen. Wer also ein ebenso liebevoll gemachtes wie forderndes Golfspiel sucht, wird bei *Pangya! Golf with Style* fündig. Dann stören auch die mittelmäßige Grafik und die gewöhnungsbedürftige Steuerung nicht. ■

SEBASTIAN STANGE
übt sich als guter Verlierer.

Ich spiele auch privat Golf und habe sogar die Platzreifeprüfung hinter mir, aber hier fühlte ich mich wie beim ersten Tag auf der Driving-Range. Es dauerte seine Zeit, bis ich die Steuerung wirklich begriffen hatte, und ich halte sie immer noch für Geschmackssache. Das Spiel selbst ist grundsolide und sehr hübsch inszeniert.

PANGYA! GOLF WITH STYLE

Genre:	Sport
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Tecmo
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	8. Juni 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Tiger Woods PGA Tour 2007

- Großer Umfang
- Durchdachte Steuerung …
- … die aber viel Übung erfordert
- Stil nicht jedermanns Sache

WERTUNG STEUERUNG 76% GRAFIK 74% SOUND 73%

MULTIPLAYER **76%** SINGLEPLAYER **76%**

Habt ihr die Steuerung gemeistert, bietet euch der Titel viele unterhaltsame Stunden Golfspaß.

Fakten

- Sechs mächtige TOA-Masken
- Lego-Bionicle-Lizenz
- Steuerung via Wii-Fernbedienung (keine Nunchuk-Unterstützung)
- Sechs Elementarwelten

GOLDSTÜCK Massen an Lego-Steinen aktivieren den Helden-Modus, der euch unverwundbar macht. BILD: N-ZONE

SCHICK Die Welt der Bionicles wurde hervorragend eingefangen. BILD: N-ZONE

QUAL DER WAHL Jede Maske verleiht den TOA Inika neue Fähigkeiten. BILD: N-ZONE

Bionicle Heroes

Die Lego Bionicles laden auf Voya Nui zum kriegerischen Maskenball.

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Mit *Lego Star Wars* und *Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie* hat Traveller's Tales ein fantastisches und mit viel Humor gespicktes Klötzchen-Abenteuer zusammengesteckt. Jetzt versucht man mit *Bionicle Heroes* die Fans der dänischen Steine weiter zu begeistern und an den riesigen Erfolg der Sternensaga anzuknüpfen. Dabei setzt Eidos dieses Mal auf die bionischen Helden der gleichnamigen Lego-Reihe aus dem Jahr 2001 – konkret auf die heldenhaften TOA Inika, die auf der fernen Insel Voya Nui gegen die finsteren Piraka kämpfen.

STEIN AUF STEIN

Jediritter und Stormtroopers sind also Geschichte und auch das Action-Adventure-Konzept gehört der Vergangenheit an. *Bionicle Heroes* setzt auf die Macht geradliniger Ego-Shooter mit Klötzchenflair. Als Helden der TOA Inika zieht ihr quer durch Urwälder, Vulkane und Wüsten der ansehnlichen Insel, um mit gezückter Wii-Fernbedienung die Piraka und ihre Schergen in Einzelsteinchen zu zerlegen. Diese werden natürlich von euch eingesackt und im nächsten Shop reinvestiert – entweder in wertvolle Tipps oder in Upgrades für die sechs verschiedenen Masken. Denn die TOA Inika ziehen ihre Macht aus jenen wundersamen Masken, die überall auf der Insel verstreut liegen. Mit ihnen könnt ihr über das Wasser laufen, bastelt lose Lego-Steine zu komplexen Konstrukten zusammen, um die Pforte in den nächsten Abschnitt zu öffnen, oder klettert steile Felswände hinauf. Der Einsatz der Masken ist dabei stets sehr offensichtlich und lädt leider nicht zum Experimentieren ein.

Die Macht war jedoch nicht mit Traveller's Tales. Im direkten Vergleich mit der *Lego Star Wars*-Reihe fehlt *Bionicle Heroes* der Witz und Charme, der der Sternensaga zu ihrem Ruhm verhalf. Leider wird auch das Nunchuk nicht genutzt, was für eine träge Steuerung sorgt. Wer über diese Schwächen hinwegsieht, bekommt einen soliden Action-Titel, der besonders *Bionicle*-Fans begeistern wird, während sich Freunde klassischer Ego-Shooter am eintönigen Gameplay stören werden. ■

SASCHA DOWIDAT
spielt lieber mit der Macht.

Obwohl Traveller's Tales die Nunchuk-Unterstützung vernachlässigt hat, gefällt mir die Wii-Version dank verbesserter Kameraführung einen Tick besser als auf anderen Konsolen. Das Spiel mit den verschiedenen Masken nutzen die Entwickler allerdings nicht konsequent aus und verschenken dadurch eine Menge Potenzial.

BIONICLE HEROES

Genre:	Action
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Traveller's Tales
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 55,-
Termin:	15. Mai 2007
Spieler:	1
Web:	www.eidos.de
Alternativen:	Pneumatik-Bagger bauen

- ✓ Verschiedene Fähigkeiten
- ✓ Kultige Lego-Lizenz
- ✗ Keine Nunchuk-Unterstützung
- ✗ Stupides Gameplay

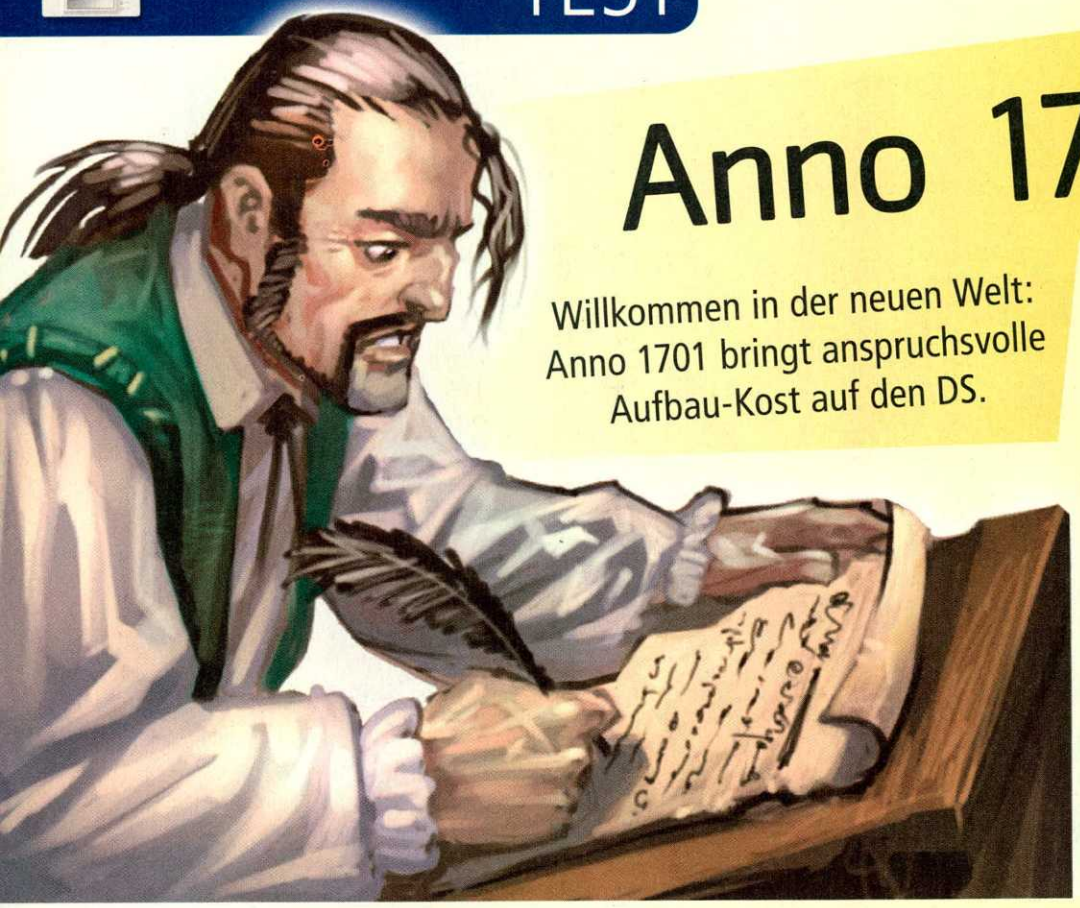
WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 68% SOUND 49%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **63%**

Solider, aber eintöniger Ego-Shooter, der die Möglichkeiten des Maskenspiels und der Wii zu wenig nutzt.

Anno 1701



Willkommen in der neuen Welt: Anno 1701 bringt anspruchsvolle Aufbau-Kost auf den DS.

EPIDEMIE Ihr solltet einen Medikus bauen, um Krankheiten zu bekämpfen. BILD: N-ZONE

Fakten

- Drei Spielmodi: Kampagnen, freies Spiel und Mehrspielermodus
- Multiplayer für 1-4 Spieler mit einstellbaren Siegbedingungen
- Reine Stylus-Steuerung mit Möglichkeit zur Vergabe von Schnelltasten
- Zwischensequenzen mit gemalten Bildern
- Umfangreiche integrierte Spielhilfe „ANNOpedia"

VIDEO AUF DVD

87% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

87% N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

AUTOR: HANNS PETER GLOCK

Lange hat's gedauert: Der DS mit seinem Touchscreen ist eigentlich wie dafür gemacht – doch erst mit *Anno 1701* hält eine anspruchsvolle Aufbausimulation Einzug auf Nintendos tragbare Spielkonsole.

WO IST DENN HIER DIE MAUS?

Auf dem PC gilt die *Anno*-Reihe schon lange als Garant für stundenlange Unterhaltung. Mit *Anno 1701* erscheint erstmals ein Ableger der beliebten Simulation für eine tragbare Spielkonsole. Beim DS übernimmt der Stylus die Rolle der Maus als Eingabegerät. Dabei schlägt er sich sehr gut: Bereits nach kurzer Spielzeit drängt sich die Frage auf, warum ein derartiger Titel bisher noch nicht auf dem DS erschienen ist. Mehr zur gelungenen Steuerung lest ihr im Extrakasten.

GESCHICHTSTRÄCHTIG

Am Anfang habt ihr die Wahl zwischen einem Missionsmodus, dem freien Aufbau oder einem Multiplayerspiel. Entscheidet ihr euch für die Kampagnen, wird eure Expansion anhand einer unterhaltsamen Hintergrundgeschichte beschrieben. Hier gilt es viele kleine Etappenziele zu bewältigen. So müsst ihr etwa ein Schiff bauen und eine Verbündete namens Hanna finden, damit sie zwischen euch und unfreundlichen Irokesen vermittelt. Oder ihr wehrt einen Angriff auf eure Siedlung ab. Sobald ihr alle Ziele eines Kapitels abgearbeitet habt, geht es mit dem nächsten Auftrag weiter. Obwohl die Aufgaben alle relativ ähnlich sind, werden sie durch die abwechslungsreichen Szenarien nicht langweilig. Wollt ihr die Inselwelt ohne Beschränkungen genießen, dann könnt ihr das im freien Spiel tun. Dort gibt es keine Missionsziele – ihr spielt, solange ihr wollt. Diese Disziplin ist Pflicht für jede Aufbausimulation und weiß auch bei *Anno 1701* zu gefallen.

MIT FREUNDLICHKEIT ZUM ZIEL

In allen Spielvarianten gilt: Glückliche Bewohner sind der Schlüssel zum Erfolg.

IN STELLUNG Das Schwertsymbol über dem rot markierten Gebäude zeigt, dass ihr angreifen könnt. BILD: N-ZONE

UND ANGRIFF Sobald eure Truppen das gegnerische Lager erreicht haben, beginnt der Kampf. BILD: N-ZONE

Nur wenn sie mit euch zufrieden sind, steigen sie in ihren Rängen und zahlen dementsprechend höhere Steuern in die Staatskasse. Ihre Bedürfnisse erfahrt ihr durch euren Berater oder wenn ihr ein Wohnhaus antippt. Um eure Untertanen dauerhaft von euren Fähigkeiten zu überzeugen, müsst ihr immer aufwendigere Gebäude und Produktionsstätten errichten. Bald verlangen sie nach Monumenten oder Luxusgütern, die den ganzen Platz auf eurer Insel in Beschlag nehmen. Dann müsst ihr ein neues Schiff bauen und die Segel setzen, um neue Ländereien und Rohstoffe zu erobern.

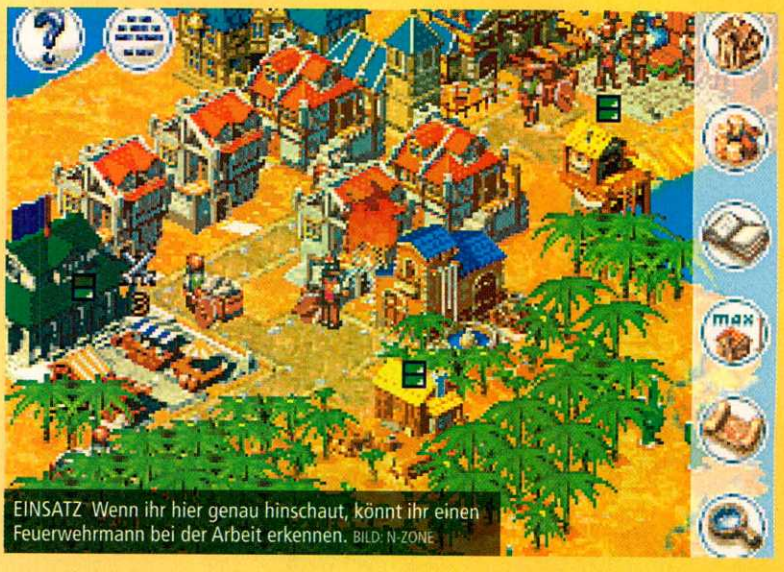
UNRUHE IM INSELPARADIES

Bei euren Erkundungsmissionen kommt es nicht selten zu Reibereien zwischen euch und anderen Siedlern. Die anschließenden Kämpfe bereichern *Anno 1701* um eine strategische Note. In Gebäuden mit grünen Dächern – etwa dem Kontor, Kasernen oder Markthäusern – zieht ihr eure Truppen zusammen. Dort wird anschließend auch gekämpft. Errichtet ein Gegner ein Bauwerk in eurem Reich oder übernimmt kurzerhand eines der euren, müsst ihr die Soldaten dorthin beordern. Grafisch laufen die Auseinandersetzungen unspektakulär ab, doch der strategische Aspekt sorgt für viel Laune. Besonders im Mehrspielermodus können die Gefechte überzeugen. Sonst besteht im Multiplayer noch die Möglichkeit, um die Wette zu siedeln und allerlei Missionsziele vor euren Mitspielern zu erreichen.

VOLLE FAHRT VORAUS

Technisch gibt es nur den spärlichen Einsatz von Soundeffekten zu bemängeln. Das fällt im Spielverlauf aufgrund der stimmungsvollen Musikbegleitung jedoch kaum auf. Die Grafik besticht durch viele Details und die Steuerung – vor allem das butterweiche Scrollen – lässt keine Wünsche offen. Ohne Wartezeiten gelangt ihr über die Weltkarte von einer Insel eures Reichs zu einer weit entfernten. Falls ihr bei Fragen nicht ständig in der Anleitung blättern wollt, könnt ihr auf die interne „ANNOpedia" zurückgreifen. Dort führen Texte durch die gesamte Spielmaterie; Querverweise helfen bei der Navigation.

Anno 1701 ist in allen Belangen ein würdiger Ableger der preisgekrönten PC-Spiele. Die Entwickler haben den Charme der großen Brüder perfekt auf die zwei kleinen Bildschirme übertragen. Freunde des Spielprinzips sollten sich diesen Titel auf keinen Fall entgehen lassen. ■



EINSATZ Wenn ihr hier genau hinschaut, könnt ihr einen Feuerwehrmann bei der Arbeit erkennen. BILD: N-ZONE

Style dir deine Kolonie

So funktioniert die Steuerung mit dem Stylus

Einfacher geht es wohl kaum. *Anno 1701* wird komplett mit dem Touchpen gesteuert. Damit manches noch schneller geht, könnt ihr bestimmten Aktionen zusätzliche Schnelltasten zuweisen (z. B. Zoomen mit der L- oder R-Taste). Gescrollt wird, indem ihr den Touchpen auf die Karte haltet und in eine beliebige Richtung zieht. Im Menü an der rechten (oder für Linkshänder wahlweise auch an der linken) Seite wählt ihr das gewünschte Symbol aus. Verharrt ihr mit dem Stylus über den Schaltflächen, erscheint im oberen Fenster eine Erklärung. Schnell habt ihr den Dreh raus und positioniert die Gebäude. Wenn ihr zufrieden seid, müsst ihr nur noch das grüne Häkchen antippen. Wollt ihr doch nicht bauen, genügt ein Klick auf das rote X. Das Erstellen von Wegen funktioniert ebenso bequem, wobei das Anwählen der relativ kleinen Fahnen auch in der größeren Zoomstufe eine gewisse Zielgenauigkeit erfordert: Ihr zieht zwei Flaggen über den Schirm, die Anfangs- und Endpunkt des Weges markieren. Solange die Verbindungslinie zwischen den Fahnen grün leuchtet, ist euer Bauvorhaben machbar. Unser Fazit: Die Stylus-Steuerung ist sehr gut gelungen.

QUAL DER WAHL Mit dem Häkchen bestätigt ihr den Bau, mit X brecht ihr ab. BILD: N-ZONE

IM BLICK Fast alle Menüs sind ringförmig angeordnet und einfach zu bedienen. BILD: N-ZONE

HANNS PETER GLOCK
ist der König der Welt.

Ich segle, ich baue, ich verwalte: *Anno 1701* macht mir auf dem DS ebenso großen Spaß wie die drei bisher erschienenen PC-Teile. Der große Vorteil für mich liegt jedoch in der Mobilität der DS-Version. So kann ich auch auf meiner fünfstündigen Zugreise nach Wien richtig tolle Aufbaukost genießen, ohne mein Notebook mitschleppen zu müssen. Und da es meiner Meinung nach gerade bei Simulationen nicht so sehr auf die Grafik ankommt, zieht *Anno 1701* für Nintendo DS für mich in puncto Spielspaß mit der PC-Version gleich. Dieser Titel wird mich garantiert noch sehr lange unterhalten.

ANNO 1701

Genre:	Strategie
Hersteller:	Disney Interactive Studios
Entwickler:	Keen Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	8. Juni 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.anno-mobile.com
Alternativen:	Age of Empires: The Age of Kings

- Langzeitunterhaltung
- Gelungene Steuerung
- Mehrspielermodus
- Kein Einzelkarten-Multiplayer-Modus

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 79% SOUND 75%

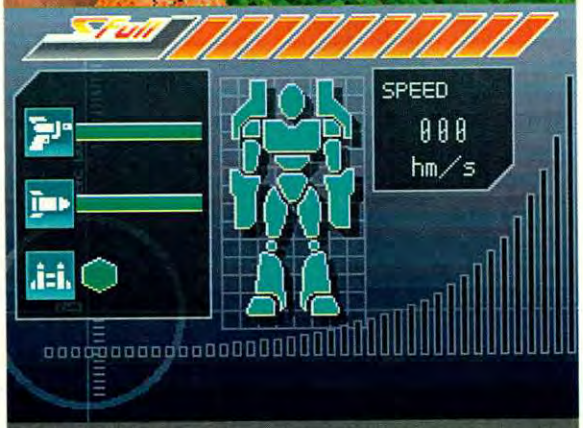
MULTIPLAYER **87%** SINGLEPLAYER **87%**

Ein durchdachtes Aufbauspiel mit großem Motivationsfaktor. Eine richtige Genre-Perle.

Custom Robo Arena DS

Der Roboter-Reigen mit Pokémon-Einschlag

PUTZTAG Nach hitzigen Schlachten reibt ihr mit dem Stylus den Schmutz von eurem Roboter-Chassis. BILD: N-ZONE



SEELENBLITZ Die obere Anzeige im unteren Bildschirm zeigt, dass ihr in den extrakräftigen Angriffsmodus wechseln könnt. BILD: N-ZONE

OVERLOAD-GEFAHR Gefechte mit Robo-Banditen finden manchmal auch in Echtwelt-Umgebungen statt. BILD: N-ZONE

AUTOR: FLORIAN BRICH

Bisher haben es weder die N64- noch die GameCube-Fassung der *Custom Robo*-Reihe nach Deutschland geschafft. Immerhin wanken die Blechkameraden jetzt mit vielen Optionen, Mehrspielermodi und einer ausgedehnten Einzelkampagne auf den Nintendo DS. In dieser schlüpft ihr in die Rolle eines jungen Kommandanten, der sich bei Schul-, Spezial- und Polizeiturnieren einen Ruf als potenzieller Champion erwirbt. Begleitet von euren Klassenkameraden Liv und Dennis, gefördert von dem Robo-Meister Stark und umworben von dem dubiosen Neobrain-Konzern entdeckt ihr die Welt von *Custom Robo Arena DS*. Dass ihr es im Verlauf der Hintergrundgeschichte, die euch übrigens einen festen Tagesablauf mit Frühstück, Schulbesuch und Abendessen aufzwingt, mit Schurken, immer neuen Herausforderungen und einem abgedrehten Clown zu tun bekommt, ist wenig überraschend. Allerdings verfolgen alle Story-Elemente nur ein Ziel: Sie schleusen euch von einem Robo-Gefecht zum nächsten.

GLANZVOLLE ARENAPOWER

In den 3D-Arenen beharkt ihr euren jeweiligen Widersacher mit Kanonen, Bomben und Drohnen, ihr springt aus seinem Aktionsradius, gebt ihm im Nahkampf die Eisenfaust oder aktiviert die mächtige Seelenblitz-Attacke. Das Spiel bietet eine kaum überschaubare Fülle von Waffensystemen in den jeweiligen Hauptgruppen. Soll es die Halo-Kanone mit ihrer Fernwirkung oder besser der Laser sein? Sind Bomben mit weitem Radius gegen flinke Gegner besser, oder nutzt ihr besser ein stationäres Drohnen-Bündel? Der Titel regt nicht nur eure Experimentierfreude an, sondern er belohnt euch auch mit spürbaren Veränderungen des Kampfgeschehens. Und gerade dafür haben die Entwickler von Noise nahezu optimale technische Lösungen parat: Der Schlagabtausch mit Bomben und Raketen läuft flüssig, wird fast immer aus der günstigsten Perspektive dargestellt und ist so detailliert, dass ihr jeden Waffeneffekt direkt vom Bildschirm ablesen könnt.

MINIATURENWAHN AUS JAPAN

Auch die Steuerung von *Custom Robo Arena*, der rockige Soundtrack und gelegentliche Überraschungen wie zum Beispiel Klassenarbeiten zeugen von professioneller Arbeit seitens Nintendo. Eure Neugierde nutzt *Custom Robo Arena DS* mit der coolen Jagd auf neue Waffentypen, Robotermodelle und Dioramen, wobei ihr Letztere im Stil von Fußball-Sammelkarten „blind" kauft. Kurios und dennoch fesselnd sind die Möglichkeiten, die euch zur Roboterpflege und -präsentation angeboten werden. So könnt ihr eure Kampfmaschine via Stylus mit einem Putztuch sauber rubbeln und eure Figur vor verschiedenen Hintergründen in heroischen Posen aufbauen. Bei der Zahl an möglichen Kameraperspektiven, Gelenkverrenkungen und freischaltbaren Hintergründen verbringt ihr bald viel Zeit im virtuellen Roboterstall. ■

FLORIAN BRICH
hat den Robo-Cup schon hinter sich.

Obwohl die Story mit ihren langen Dialogen, der beschränkten Oberweltgrafik und häufigem Recycling der Kulissen ihre Hänger hat, macht *Custom Robo Arena DS* langfristig Spaß. Denn die mitreißenden Gefechte steuern sich hervorragend und euer Arsenal bietet viel Abwechslung. Jedes Waffenstück lässt sich an den liebevollen, sogar teilanimierten Details erkennen – das ist vorbildlich! Zusammen mit dem Dioramen-Sammeln und der „Putzteufel"-Funktion ist dieses Spiel ein echter Seelenblitz für Roboter-Kommandanten.

CUSTOM ROBO ARENA DS

Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Noise
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	25. Mai 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	–

- Prächtige Arenen-Duelle
- Gelungene Bonusfunktionen
- Großer Spielumfang
- Lange Dialogstrecken

WERTUNG STEUERUNG 81% GRAFIK 78% SOUND 77%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
82%	83%

Fetzige Blechkameraden-Duelle mit komplexem Ausbaustufen-System und netten Robo-Extras

KRITZELEI Wenn Wario als Künstler ein Quadrat zeichnet, erscheint sofort ein nützlicher Block. BILD: N-ZONE

MINISPIEL Hier müsst ihr den fallenden Wario-Kopf mit einem Strich zum Diamanten führen. BILD: N-ZONE

ACTION! Durch Druck auf den Touchscreen wird der Gegner beschossen. BILD: N-ZONE

VIDEO AUF DVD

Wario: Master of Disguise

Des Warios neue Kleider: Oh weia, steckt der Fettwanst in der Selbstfindungsphase?

AUTOR: KARSTEN BALWINSKI / CHRISTOPH KRAUS

Sich verkleiden ist super – das hat seit Neuestem auch Wario gemerkt. Nach seiner Gastrolle in *Super Mario 64 DS* verwandelt sich der Fettwanst in seinem ersten eigenen DS-Abenteuer vom verrückten Professor zum Astronauten zum Pinselkünstler zum Seeräuber – und so weiter und so fort. Diese Kostümierungen ermöglicht ihm ein magischer Stab, den er einem Meisterdieb (!) im Inneren eines Fernsehers vor der Nase wegstibitzt. Der raffgierige Wario möchte jetzt alle fünf Teile des sogenannten Wunschsteins ergattern, um sich mit diesem Klunker alle Wünsche zu erfüllen. Doch der böse Magier legt euch einige Steine in den Weg – er möchte seinen Stab und seine Ehre zurückerlangen.

Durch verschiedene Symbole, die ihr auf den Touchscreen zeichnet, streift sich Wario jedes Mal ein anderes Kostüm über und erlernt so neue Fähigkeiten. Malt ihr etwa einen Kreis, wird er zu einem Kosmonauten mit Lasergewehr. Berührt ihr daraufhin Gegner mit dem Stylus, nimmt Wario diese unter Beschuss. Wenn ihr eine Lupe kritzelt, mutiert er zum Wissenschaftler mit Röntgenblick. All diese Verkleidungen helfen euch dabei, recht knifflige Jump&Run-Passagen zu bestehen. Doch nach längerer Spielzeit offenbaren sich Gameplay-Schwächen, denn besonders in hektischen Situationen kommt es zu Fehlinterpretationen eurer Kritzelkommandos. Dadurch tragt ihr manchmal ein anderes Kostüm als beabsichtigt – das kostet euch oft das Leben.

WÜNSCH DIR WAS

Um die in den Levels verstreuten Schatzkisten zu öffnen, gilt es knackige Minispielchen zu absolvieren, darunter der „Heiße Draht" oder ein Blöckeverschieb-Puzzle. Diese gut gelungenen Spiele sind auch separat wählbar und halten nach dem ersten Spieldurchgang bei Laune. Das Hauptabenteuer ist indes nicht ganz so spaßig wie so manche Karnevals-Kostümierungsparade. Doch wer Jump & Runs und eine innovative Steuerung mag, kann sich Warios Touchscreen-Ausflug zulegen. ■

CHRISTOPH KRAUS
hasst Fasching.

Was haben sie nur mit Wario gemacht? Die Abenteuer des obercoolen Fettsacks waren meine absoluten Favoriten auf dem Game Boy. Viel ist von diesem ursprünglichen Spielkonzept nicht übrig geblieben – stattdessen dominieren jetzt dezent schwammige Touchscreen-Einlagen das Gameplay. Das ist zwar eigentlich eine nette Sache, aber ab und an streift sich Wario im Eifer des Gefechts eine falsche Perücke über, weil meine Sauklaue nicht richtig erkannt wird – das frustriert zuweilen.

WARIO: MASTER OF DISGUISE

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Suzak
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	1. Juni 2007
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Yoshi's Island DS

- Acht extrem coole Outfits
- Witzige Gags und Sprüche
- Stylus-Kommandos nicht immer perfekt
- Zu weitläufige Levels

WERTUNG STEUERUNG 73% GRAFIK 71% SOUND 74%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **70%**

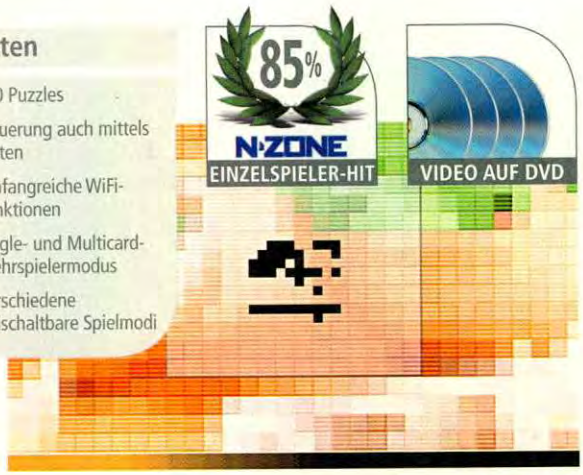
Lässt den Charme der Vorgänger vermissen, aber ein solider Titel mit guten Minispielen und frechem Humor

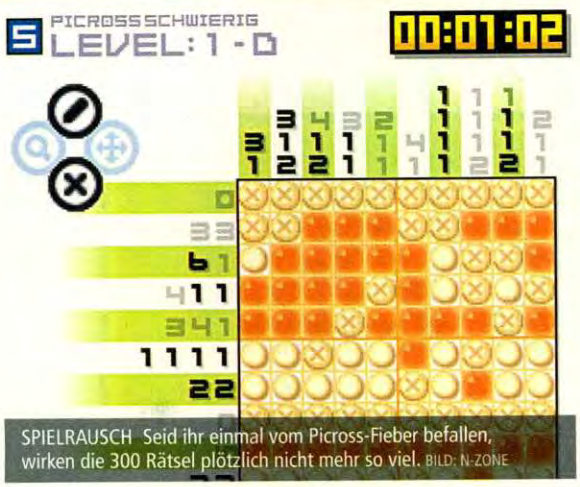
Fakten

- Von den Machern von F-Zero: GP Legend (GBA)
- Acht coole und abgefahrene Gewänder für Wario
- Zehn nett präsentierte Levels
- Wario wird mit Digikreuz gesteuert, Aktionen via Stylus
- Statistik zu Gegnern, Levels, Schätzen und Minispielen abrufbar
- Minispiele mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden

Fakten

- 300 Puzzles
- Steuerung auch mittels Tasten
- Umfangreiche WiFi-Funktionen
- Single- und Multicard-Mehrspielermodus
- Verschiedene freischaltbare Spielmodi





SPIELRAUSCH Seid ihr einmal vom Picross-Fieber befallen, wirken die 300 Rätsel plötzlich nicht mehr so viel. BILD: N-ZONE

Picross DS

Malen nach Zahlen in der Knobelversion

Mit *Picross DS* startet eine neue Sorte Rätsel auf den DS, die im Rahmen der „Touch! Generations" für jedes Publikum geeignet sein soll. Die Regeln sind schnell verstanden: In einem Raster von 5x5 bis 20x20 Feldern müsst ihr einzelne Felder ausmalen, um ein Bild zu erhalten. Zahlen an jeder Spalte und Zeile geben an, wie viele aneinanderhängende Blöcke in welcher Reihenfolge darin verborgen sind. Steht da etwa „7 1", kommen irgendwann 7 ausgefüllte Felder am Stück, dann mindestens ein leeres Feld und dann wieder ein ausgefülltes. Sicherheit erlangt ihr, indem ihr die verschiedenen Zahlen miteinander vergleicht und von bereits ausgemalten Feldern eure Schlüsse zieht. Die Steuerung per Stylus funktioniert sehr gut und schnell erringt ihr erste Erfolge. Fordernd wird *Picross* im schweren Modus, bei dem ihr keinen Hinweis mehr bekommt, wenn ihr ein falsches Feld ausfüllt. Ihr müsst das Puzzle also völlig „blind" lösen. Daneben dürft ihr eigene Rätsel erstellen und an eure Freunde versenden. Außerdem könnt ihr euch neue Puzzles direkt aus dem Spiel herunterladen, was den Umfang noch einmal vergrößert. Für Knobelfreunde führt also kaum ein Weg an *Picross DS* vorbei. **(sst)**

TEST

PICROSS DS

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Jupiter
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	11. Mai 2007
Spieler:	1-5
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Sudoku Master

WERTUNG Steuerung 86% Grafik 46% Sound 49%

MULTIPLAYER **83%** SINGLEPLAYER **85%**

Die DS-Knobelei ist schnell erlernt und fesselt stundenlang an den Handheld.

Fakten

- Über 40 Minispiele
- 3D-Einzelspieler-Abenteuer
- Final-Fantasy-Atmosphäre
- Multikarten-Mehrspieler-Modus
- Mikrospiele beschränkt versendbar

HITZIG In der Einzelspieler-Kampagne watschelt ihr durch brandgefährliche Höhlen. BILD: N-ZONE

FFF Chocobo Tales

Minispiel-Mix mit schrägen Vögeln

Happa, Gacker, Mimi – die Namen der Chocobos, die ihr in *Final Fantasy Fables Chocobo Tales* mit der Hilfe von Zauberbüchern aus den Fängen einer unheilvollen Schreckgestalt retten müsst, sagen schon viel darüber aus, wer mit diesem bunten Spielideen-Strauß glücklich werden soll. Square Enix hat mit dem Titel ein frisches DS-Ei in den *Final Fantasy*-Hühnerstall gelegt und vor allem die Gameplay-Techniken und Grafikstile eingesetzt, die den Geschmack junger Spieler treffen. So wurde das 3D-Einzelabenteuer, in dem ihr unter anderem gegen die Knastvogelbande antretet, aus simplen Minispielen im Malbuch-Look, Märchenerzählungen und Sammelkarten-Duellen in einem sehr ansehnlichen Zeichenstil zusammengesteckt. Überdies schaltet ihr mit Fortschreiten des Solo-Abenteuers zahlreiche Minispiele wie zum Beispiel das Käsestückchen-Pusten oder den Job-Jongleur frei, die Knobel-, Reaktions- und Geschicklichkeitselemente verbinden. Technisch ist *FFF Chocobo Tales* solide, die Mehrspielerkomponenten sind befriedigend. Über den schleppenden Spielfluss und das Gameplay-Recycling tröstet der hohe Niedlichkeitsfaktor jedoch nicht hinweg. **(fb)**

TEST

FFF CHOCOBO TALES

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	Square Enix
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	25. Mai 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.kochmedia.de
Alternativen:	–

WERTUNG Steuerung 68% Grafik 63% Sound 62%

MULTIPLAYER **69%** SINGLEPLAYER **66%**

Kindgerechter Minispiel-Abenteuer-Mischmasch mit vielen FF-Bezügen in sehr bunter Grafik

Diner Dash

Stress im Restaurant

Für angehende Kellner ist *Diner Dash* gerade richtig. Damit gewöhnen sie sich schnell an die Hektik, die in einem vollbesetzten Restaurant herrschen kann. Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Mit dem Stylus schickt ihr eine Servicekraft durch das Lokal, nehmt Bestellungen auf, serviert Speisen, kassiert und räumt die schmutzigen Teller in den Geschirrspüler. Zwischendurch müsst ihr immer wieder neue Gäste an frei gewordenen Tischen platzieren. Dabei gilt es, Rücksicht auf deren Bedürfnisse zu nehmen. Studenten haben etwa ganz andere Ansprüche als eine Familie mit Kleinkind. Das könnt ihr in über 70 Spielstufen erledigen, die mit der Zeit immer schwieriger werden. Das stressige Spielprinzip ist sicherlich nicht jedermanns Sache – vor allem weil die Stylus-Steuerung manchmal nicht sofort reagiert! **(hpg)**

SCHNELLIMBISS Bald schon stellt sich enorme Hektik ein. BILD: N-ZONE

TEST
DINER DASH

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Gamelab
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	2. Mai 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.eidos.de
Alternativen:	42 Spieleklassiker

WERTUNG STEUERUNG 65% GRAFIK 56% SOUND 57%

MULTIPLAYER **59%** SINGLEPLAYER **57%**

Enorm hektisches Spiel, das manchmal unter der ungenauen Steuerung leidet

Zendoku

Sudoku mit Aggressionspotenzial

Das logische Eintragen von Ziffern in Kästchen gilt längst nicht nur in Japan als Volkssport. *Zendoku* kombiniert das Ganze mit Minispielen. Vervollständigt schnell euer Sudoku, bevor es der Computergegner schafft. Bei kompletten Kästen oder Reihen startet ihr einen Angriff auf euren Kontrahenten. Diese Attacken geschehen in Form eines Minispiels. Dabei müssen mit dem Stylus Schuhe weggekickt oder Papierrollen abgewickelt werden. In einem anderen Fall reicht kräftiges Pusten ins Mikrofon. Leider ist das Abwehren von gegnerischen Schlägen aufgrund der ungenauen Steuerung schwer. Positiv zu erwähnen ist jedoch der Mehrspielermodus. Mit nur einer Gamecard könnt ihr wahlweise gemeinsam oder gegeneinander Sudokus lösen. Die Möglichkeit, auch eine Menge klassischer Sudokus zu knacken, bringt weitere Pluspunkte. **(hpg)**

BILDERRÄTSEL Im Zendoku-Modus wird mit Bildern gespielt. BILD: N-ZONE

TEST
ZENDOKU

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Zoonami
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	18. April 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.eidos.de
Alternativen:	Dr. Kawashimas Gehirnjogging

WERTUNG STEUERUNG 75% GRAFIK 55% SOUND 66%

MULTIPLAYER **70%** SINGLEPLAYER **60%**

Gerade im Mehrspielermodus kommt hier Freude auf. Alleine eher mau.

Pony Friends

Hopp, hopp – Pferdchen läuft Galopp!

Nein, Pferde sind nicht die besseren Hunde. Eidos macht mit *Pony Friends* jedoch einen großen Schritt in Richtung Nintendos Hundesimulation. Kauft euch ein Pony, striegelt und füttert es oder verschönert es mit hübschen Accessoires. Hat euer Pferdchen mal Langeweile, schickt ihr es auf die Weide oder macht einen langen Ausritt. Dabei nehmt ihr auf seinem Rücken Platz und könnt mit dem Stylus die Gegend unter die Lupe nehmen. Begegnet ihr einem Tier wie einem Hasen oder einer Ente, braucht ihr nur darauf zu tippen und schon schießt ihr ein Foto. Seltene Exemplare bessern eure Kasse auf. Außerdem finden sich in der Wildnis noch einige versteckte Gegenstände. Die vielen Rendervideos und die nette 3D-Ansicht machen einen guten Eindruck, nur das Gameplay ist ein wenig dürftig. Freunde der Huftiere haben aber garantiert Spaß. **(hpg)**

AUSRITT Die Reiteinlagen sind hübsch anzusehen. BILD: N-ZONE

TEST
PONY FRIENDS

Genre:	Simulation
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Tantalus
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Mai 2007
Spieler:	1
Web:	www.eidos.de
Alternativen:	Nintendogs

WERTUNG STEUERUNG 70% GRAFIK 75% SOUND 75%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER **66%**

Hübsche Ponysimulation, solide Grafik und Sounds. Pony-Fans wird es gefallen.

Dead'n'Furious

Pixel-Zombies auf dem Vormarsch

Wer kennt das nicht: Man wird wegen Mordes verurteilt, zu Unrecht ins Gefängnis gesteckt und plötzlich sind sämtliche Insassen und Wärter gierige Untote. Also schießt ihr euch nun allein oder zu zweit im (Multikarten-)Koop mit Feuerkraft durch die wilden Zombiehorden. *Dead'n'Furious* ist ein technisch mauer Rail-Shooter, der über den Touchscreen gesteuert wird. Während ihr die Gegner zielgenau via Stylus wegklickt, bewegt sich euer Protagonist automatisch durch Zellenflure und weitere Settings. Um nachzuladen, zieht ihr die Munition von rechts nach links über den Touchscreen. Der Titel ist nicht einfach, aber sehr anspruchslos. Der Spielablauf ist monoton und es kommen euch ständig dieselben Gegner vor die Schrotflinte. Wer Zombies in anspruchsvollem Horror-Ambiente den Garaus machen will, greift zum besseren *Resident Evil DS*. **(sh)**

VORFREUDE Der Zombie-Brut geht es gleich an den Kragen. BILD: N-ZONE

TEST
DEAD'N'FURIOUS

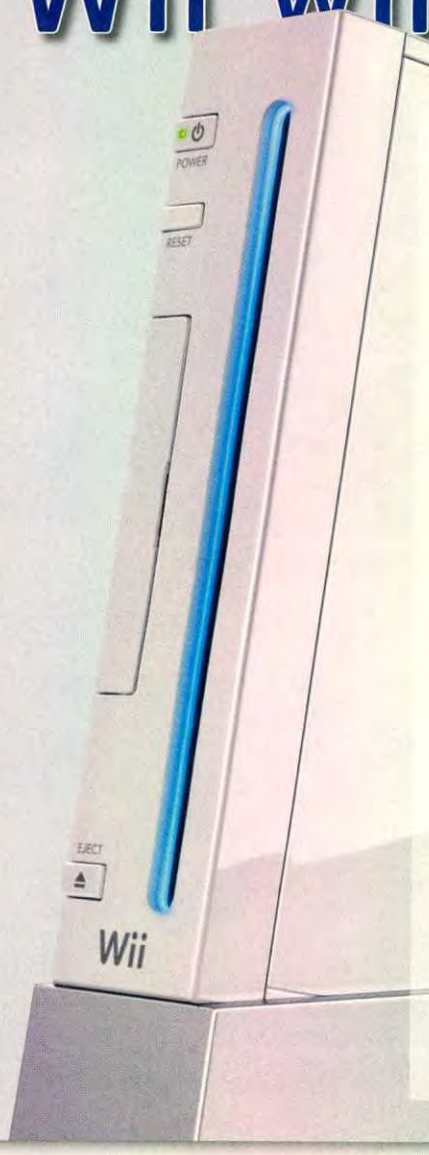
Genre:	Action
Hersteller:	dtp entertainment AG
Entwickler:	Dream On Studio
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	18. Mai 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.dtp-ag.com
Alternativen:	Resident Evil DS

WERTUNG STEUERUNG 71% GRAFIK 54% SOUND 64%

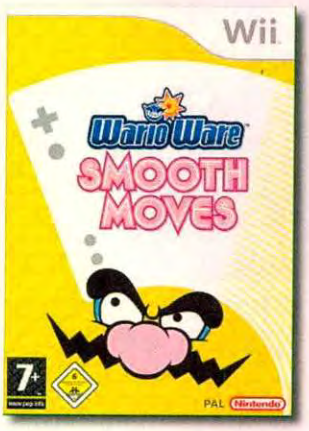
MULTIPLAYER **61%** SINGLEPLAYER **60%**

Kurzweilige Ballerei, der mangels Abwechslung schnell die Luft ausgeht

Wii will entertain you!



Jetzt neuen N-ZONE-Abonnenten werben und ein Top-Game als Dankeschön kassieren!



Wario Ware: Smooth Moves (Wii)
Jetzt geht die Party richtig los! Nintendos Ober-Anarcho Wario bringt mit *Wario Ware: Smooth Moves* seine erste Minispiele-Sammlung für die Wii. Und das heißt: Spielspaß im Fünfsekundentakt für alle – verrückter als je zuvor. Da werden selbst die größten Videospiel-Muffel zu hartgesottenen Wii-Gamern!
Prämien-Nr.: 003155

Sonic und die geheimen Ringe (Wii)
Sonic ist zu alter Stärke zurückgekehrt: Schnell, intuitiv spielbar und wunderbar anzusehen - für seine Wii-Premiere besinnt sich Sonic auf seine Wurzeln und spurtet in alter Stärke über den Bildschirm. Die hohe Spielgeschwindigkeit lässt sich dank des innovativen Controllers dabei perfekt steuern!
Prämien-Nr.: 003189

Excite Truck (Wii)
Röhrende Motoren, glühende Reifen, wirbelnde Staubwolken auf abgefahrenen Pisten – *Excite Truck*, das erste Rennspiel für Nintendos neue Heimkonsole Wii, verspricht Adrenalin pur. Realistisch ausgesehen haben schon viele Rennspiele, ein realistisches Fahrgefühl vermittelt aber erst *Excite Truck*. Der Titel steuert direkt ins Herz jedes Rennspiel-Fans.
Prämien-Nr.: 003175

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von

N-ZONE

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

JA, ich möchte das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD!
(€ 51,60/12 Ausg.; Ausland: € 63,60/12 Ausg.; Österreich: € 56,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | **Prämien-Nr.**

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

PN PR 41

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

AKTUELLES AUS JAPAN

WARREN HARROD berichtet.

Wii setzt an, die PS3 zu überholen.

Nach einem ruhigen Start des Jahres begannen die großen Hersteller, verschiedenste Wii-Projekte anzukündigen. Verglichen damit sieht es auf der PS3 ruhig aus, für die nur wenige Games angekündigt wurden. Außerdem werden auch für die Xbox 360 viele Spiele erscheinen, sogar einige, die zuvor exklusiv für die PS3 kommen sollten. Während also die Wii einen ordentlichen Softwarenachschub bekommt, sieht es für die PS3 schlechter aus. Der Grund dafür sind die schleppenden Verkäufe, die auf weniger als 9.000 Einheiten pro Woche gefallen sind. Selbst die PS2 verkauft sich besser. Die bisher veröffentlichten PS3-Titel waren wenig erfolgreich und in den wöchentlichen Verkaufscharts befinden sich keine PS3-Spiele unter den Top 50, aber fünf Wii-Games unter den Top 10. Bei einer solchen Lage richten viele Entwickler ihre Aufmerksamkeit auf die Wii, die sich trotz vieler Lieferengpässe fünfmal so oft wie die PS3 verkauft. Dieser Trend scheint sich fortzusetzen, bis endlich die großen Titel für die PS3 angekündigt werden, die dann um Weihnachten erscheinen.
Natürlich ist Nintendo bereit, mit eigenen Ankündigungen zu kontern, aber ob es weiterhin in der Lage ist, der Konkurrenz davonzuziehen, hängt davon ab, wie gut es den enormen Bedarf an Konsolen decken kann.

NEWS-TICKER

RYGAR KOMMT FÜR Wii Seit der NES-Version musste der Kettenschild schwingende Held Rygar lange warten, bis er wieder auf einer Nintendo-Plattform erscheint. Auf der Wii ist es bald so weit, wie Tecmo bestätigte.

NEUES POKÉMON-SPIEL Chunsoft wird im Herbst in Japan einen Nachfolger von *Pokémon Mystery Dungeon* für den DS veröffentlichen. Der Titel wird in zwei Versionen erscheinen.

NINTENDO KAUFT MONOLITH SOFT Bekannt für *Baten Kaitos* und *Xenosaga*, war Monolith Soft lange ein Teil von Bandai Namco. Doch nun kaufte Nintendo die Spieleschmiede, die zurzeit an *Disaster* für Wii arbeitet.

DEMONSTRATION Die Sprecher erklären, wie sie Dragon Quest Swords vertont haben. BILD: N-ZONE

Square Enix Party 2007

Square Enix lädt zum Probezocken und zehntausende Japaner stellen sich an.

• **MESSE** | Vom 12. bis 13. Mai fand bei Tokio die Square Enix Party 2007 statt. Wir waren für euch dabei.

Tausende Spieler (76.562, um mal ganz genau zu sein) bevölkerten das Makuhari-Messecenter nahe Tokio am Wochenende vom 12. bis 13. Mai, um die Square Enix Party 2007 zu besuchen. Während die letzte Party im Jahre 2005 von einem starken PlayStation-Line-up bestimmt worden war, stand dieses Mal Nintendo im Mittelpunkt – dank starker Titel für DS und Wii. Wir haben es uns nicht nehmen lassen, der Square Enix Party einen Besuch abzustatten.

Im Messegelände durfte das Publikum zahlreiche DS-Spiele anzocken, die bereits erschienen sind, etwa den Millionenseller *Dragon Quest Monsters: Joker* oder *Final Fantasy XII Revenant Wings*. Dazu kamen auch neue Titel wie etwa *Final Fantasy Crystal Chronicles: Rings of Fates*, *Itadaki Street DS*, *It's a Wonderful World* und *Final Fantasy Tactics A2*, dessen Messestand an die Kirche erinnerte, in der das Spiel beginnt. Hier bildete sich eine der längsten Schlangen mit Wartezeiten von bis zu zwei Stunden. Die neuen DS-Style-Spiele waren ebenfalls spielbar und kuschelige Sessel luden zum Verweilen ein. Etwa eine Stunde musste man für *Final Fantasy Crystal Chronicles: Rings of Fates* anstehen, die Wartezeit wurde jedoch mit einer exklusiven Glasfigur belohnt – zumindest wenn man an beiden Schlangen für Einzel- und Mehrspielerdemo angestanden hatte. Angekündigt wurde zudem ein 3D-Remake von *Final Fantasy IV* für DS.

Doch nicht nur Nintendos DS zog die Aufmerksamkeit auf sich, auch *Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors* für Wii sorgte für Massenaufläufe und Wartezeiten von bis zu drei Stunden. Besonders die interessanten Bühnenevents waren beliebt, bei denen Interviews mit den Sprechern des Spiels geführt wurden. Damit bekam das Publikum einen spannenden Einblick in die Entwicklung des Titels, der in Japan als erstes komplett gesprochenes *Dragon Quest*-Spiel erscheint. **(wh/sst)**

NIE ALLEIN In Final Fantasy Crystal Chronicles für DS können bis zu vier Spieler dabei sein. BILD: SQUARE ENIX

SCHÖN Ein fantastisches Glasgemälde teilt die Schlangen bei Final Fantasy Crystal Chronicles. BILD: N-ZONE

ÜBERHOLT Das Kampf- und Jobsystem wurde neu gestaltet, um den DS optimal zu nutzen. BILD: SQUARE ENIX

DJ WiiJ

Mit zwei Wii-Controllern mixt ein US-DJ Popsongs und Spielesoundtracks.

KURIOSES | Mit den Wii-Controllern kann man nicht nur zocken! Web: www.djwiij.com

Das gibt es nur in den USA: „DJ !" (gesprochen: „DJ Shift One") aus Nordkalifornien benutzt bei seinen Auftritten zwei gehackte Wii-Controller, die er an seinen Laptop angeschlossen hat. Auf diese Weise steuert er ein Sequenzer- und Mix-Programm, startet und stoppt Beats und Samples und mischt allerhand Effekte in den Sound. Mit den Lagesensoren, die normalerweise die Position des Zeigers auf dem Fernseher bestimmen, regelt „DJ !" die Lautstärke, das Überblenden von zwei Stücken ineinander sowie die Tonhöhe der einzelnen Spuren. Mitte Mai rockte er im angesagten Nachtclub DNA Lounge in San Francisco mit seiner Bühnenweltpremiere gehörig das Haus. Unter anderem spielte er einen Mix aus Soft Cells „Tainted Love" und Musik von *Metroid*. Ihr glaubt an einen verspäteten Aprilscherz? Dann sucht mal auf Youtube.com nach „wiij" – und dreht die Lautstärke am PC kräftig auf. Auf seiner Homepage erklärt „DJ !", wie ihr euer eigenes Wii-Mixstudio baut. Natürlich erlöschen dabei sämtliche Garantien auf die Wii-Fernbedienungen. **(ra)**

SPECIAL GUESTS Selbst Mario und Luigi rocken zum Musik-Mix von „DJ !" gehörig ab. BILD: DJWIIJ.COM

Wii das Amen in der Kirche

Eine texanische Kirche wirbt augenzwinkernd für eine Predigtreihe.

KURIOSES | Die Videospielrevolution zieht weite Kreise.

ABGEFAHREN Predigten unter einem abgewandelten Wii-Logo. BILD: REAL LIFE FELLOWSHIP

Videospielfans, die im April am Kirchengebäude der christlichen Real Life Fellowship im texanischen Ort Corpus Christi vorbeigefahren oder -gegangen sind, schauten mit Sicherheit zwei Mal hin: Das Logo für die Predigtreihe „Wii Want a Great Marriage" und die einzelnen Predigten wie „Wii Need to Fight Fair" oder „Wii Have Different Needs" waren ganz klar von Nintendos begehrter Konsole inspiriert. Ein weiteres Indiz dafür, wii ... pardon, wie bekannt und populär das System derzeit ist. Nintendo scheint der Aktion jedenfalls seinen Segen erteilt zu haben. Ob himmlischer Beistand für den anhaltenden Erfolg der Wii in den USA verantwortlich ist, können wir euch allerdings nicht sagen. **(ra)**

AKTUELLES AUS DEN USA

ROLAND AUSTINAT berichtet.

Bungie vs. Miyamoto

Das US-Magazin *Entertainment Weekly* interviewte jüngst Star-Designer Shigeru Miyamoto. Eine Frage lautete, ob er keine Angst habe, den Anschluss an den Geschmack der jungen Amerikaner zu verlieren, weil sich Microsofts *Halo*-Serie doch besser als die *Metroid*-Titel für den GameCube verkauft habe. Miyamotos Antwort: „Es ist nicht so, dass ich *Halo* nicht auch hätte entwickeln können. Aber ich mache lieber etwas anderes. Ich will beim Spieldesign keine Marktforschung betreiben und das Design dann an deren Ergebnisse anpassen. Stattdessen liegt es mir am Herzen, neue Spielerfahrungen zu entwickeln, die jede Menge Spaß machen." Daraufhin meldete sich im Spiele-Blog Joystiq Frank O'Connor zu Wort, Storyschreiber bei den *Halo*-Machern von Bungie: „Bungie arbeitet derzeit hart an einem Plattformspiel, in dem ein paar Klempner, deren Nationalität noch geheim ist, die Hauptrolle spielen. Wir sehen [Miyamotos Aussage] als einen Schlag mit dem Fehdehandschuh und werden darauf mit einem klassischen 2D-Titel antworten." Lieber Frank, coole Sprüche in Ehren, aber vielleicht wollte Shigeru Miyamoto ja nur sagen, dass es ihm mehr Spaß macht, an neuen Ideen wie *Nintendogs* oder dem Wii-Controller zu arbeiten, als – wie die Bungie-Designer – über 13 Jahre lang 3D-Shooter zu entwickeln?

NEWS-TICKER

WII WILL ROCK YOU Die Gerüchte verdichten sich, dass *Rock Band*, das neueste Projekt von Harmonix, auch für die Wii kommen soll. Neben dem Spiel sollen ein Mikro, ein Gitarren-, ein Bass- und ein Schlagzeug-Controller in der sicherlich voluminösen Schachtel liegen. Zu den Musikstücken gehören Titel von Nirvana, Kansas und Joan Jett.

NEUES VON SQUARE ENIX In diesem Jahr erscheinen zwei weitere DS-Titel des japanischen Rollenspielexperten Square Enix in den USA: *Dragon Quest Monsters: Joker* und das Einsteiger-Strategiespiel *Final Fantasy XII: Revenant Wings*. Ebenfalls für die USA geplant: das Wii-Schwertkampfspektakel *Dragon Quest Swords*.

Fakten

- Insgesamt 493 Pokémon, davon sind 107 neu
- Altbekanntes Spielprinzip
- Mehr als 40 Stunden Spielspaß
- Tag-und-Nacht-Wechsel nach Echtzeituhr
- Linkmöglichkeit zu GBA-Titeln, Pokémon Ranger und Pokémon Battle Revolution
- Touchscreen spärlich, aber sinnvoll genutzt

GEISTERVILLA Die unterschiedlichen Tageszeiten sorgen für viel Stimmung. BILD: N-ZONE

EVOLUTIONSSPRUNG Dieser kleine Affe ist im Begriff, größer und stärker zu werden. BILD: N-ZONE

VIDEO AUF DVD

89% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

91% N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

Pokémon Diamond & Pearl

Schnappt sie euch alle: Die Taschenmonster sind zurück – und das in Top-Form!

AUTOR: HANNS PETER GLOCK

Nichts kann den Siegeszug der Pokémon stoppen: Was vor über zehn Jahren als Titel für eine kleine Zielgruppe geplant war, ist heute eine der erfolgreichsten Spielereihen aller Zeiten. Nachdem sie in den letzten Jahren auf dem Game Boy und dem Game Boy Advance für Tausch- und Sammelfieber gesorgt haben, machen sie in Japan und den USA bereits den DS unsicher. Wir haben uns die kürzlich in den Vereinigten Staaten erschienenen *Diamant*- & *Perle*-Editionen geschnappt und einem ausführlichen Test unterzogen.

EVOLUTION IM KLEINEN

Das Spiel beginnt wie alle *Pokémon*-Teile: Als Junge oder Mädchen startet ihr in einer kleinen Stadt, trefft euren Rivalen, bekommt das erste Monster und zieht hinaus in die weite Welt namens Sinnoh. Wie auch in den alten Abenteuern erscheinen bald dunkle Wolken am Horizont. Nach Team Rocket, Aqua und Magma gibt es jetzt neue Fieslinge: Die futuristisch gekleideten Schergen von Team Galactic treten in Erscheinung. Ihr Ziel ist eine neue Weltordnung. Dazu klauen sie Pokémon und versuchen, ihre Evolutionskräfte für ihre Pläne zu nutzen. Die Weiterentwicklung der Pokémon steht bei *Diamant* & *Perle* ganz klar im Mittelpunkt. Beinahe alle 107 neuen Monster haben mehrere Evolutionsformen. Einige davon sind Vor- oder Entwicklungsstufen bereits bekannter Kreaturen. So wurden etwa Tangela oder Togetic um eine weitere Form bereichert. Und auch das Multimutationsmonster Evoli gibt's jetzt in zwei neuen Varianten – als Eis- und als Pflanzenpokémon. Neu hinzugekommen sind diesmal spezielle Orte in der Spielwelt, an denen die Pokémon mutieren. Ein frostiger und ein mit Moos bewachsener Felsen lösen nicht nur bei Evoli eine Spontanentwicklung aus. Es gibt also einiges zu tun, bevor ihr alle 493 Pokémon euer Eigen nennen könnt.

TAUSCHEN, KÄMPFEN UND VERLINKEN

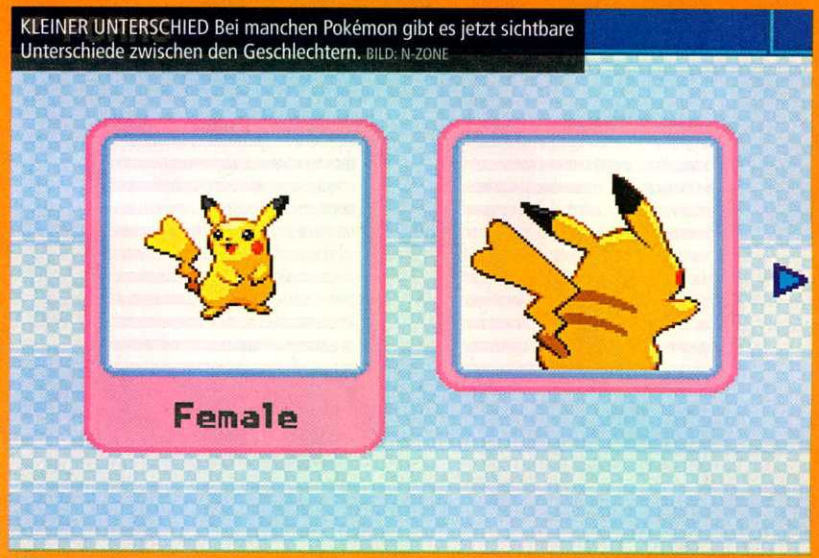
Der Mehrspielermodus war schon immer ein Pluspunkt der *Pokémon*-Reihe. Und diesmal haben die Entwickler dabei für noch mehr Umfang gesorgt. In den Pokémon-Centern erhaltet ihr Zugang zum Konnex-Club und dem Kolosseum, die euch die drahtlose Verbindung zu

Legendäre Events

Mew, Deoxys, Celebi & Co. – Nintendo hat sich für die Komplettierung des Pokédex immer schon viel einfallen lassen. Auch in *Diamant* und *Perle* gibt es einige Monster, die ihr nur bei Veranstaltungen bekommen könnt. Zwei davon stellen wir hier kurz vor:

Um Manaphy – den Prinzen des Meeres – zu fangen, müssen amerikanische Spieler erst *Pokémon Ranger* durchspielen. Danach können sie mithilfe eines geheimen Codes eine spezielle Rettungsaktion freischalten, bei der es zur Belohnung ein Manaphy-Ei gibt. Das wird dann mit einem zweiten DS auf die *Perle*- oder *Diamant*-Edition übertragen. Ob dies bei uns ebenso funktionieren wird, ist noch nicht bekannt. Nintendo Deutschland hat jedoch kürzlich eine Manaphy-Aktion angekündigt.

Für Besucher des mittlerweile zehnten *Pokémon*-Kinofilms hat Nintendo Japan etwas „Gruseliges" auf Lager: Das Geisterpokémon mit dem englischen Namen Darkrai wird den Besuchern im Kinosaal direkt auf ihren DS geschickt.



KLEINER UNTERSCHIED Bei manchen Pokémon gibt es jetzt sichtbare Unterschiede zwischen den Geschlechtern. BILD: N-ZONE

WELTHANDEL Die Tauschgeschäfte über das Internet bringen Spaß und machen den Handel so einfach wie noch nie. BILD: N-ZONE

» Toll, dass es der sichtbare Tag-und-Nacht-Wechsel aus Gold und Silber wieder ins Spiel geschafft hat. «

anderen DS-Systemen ermöglichen. Dort könnt ihr mit Freunden kommunizieren, kämpfen und tauschen. Im Untergrund, der die ganze Spielwelt durchzieht, besteht die Möglichkeit, drahtlos mit Freunden Minispiele zu spielen, Geheimbasen einzurichten und nach Fossilien zu buddeln. Diese Höhlenwelt kann aber auch alleine besucht werden. Außerdem unterstützen *Diamant* und *Perle* die Nintendo Wi-Fi Connection: Jetzt könnt ihr online mit Freunden aus aller Welt kämpfen und tauschen. Das funktioniert zwar wirklich nur mit Personen, deren Freundescode ihr registriert habt, dafür aber äußerst komfortabel. Ein Voice-Chat ermöglicht dabei ausgedehnte Gespräche mit euren Kontrahenten – in *Metroid Prime Hunters* konntet ihr maximal 20 Sekunden plaudern. Wollt ihr mit unbekannten menschlichen Trainern handeln oder eure Kräfte messen, müsst ihr andere Orte aufsuchen: Im Duellturm stellt ihr euch „realen" Trainern. Diese Gefechte tragt ihr jedoch nicht direkt aus. Es werden nur die Profile anderer Spielern geladen und der Computer übernimmt dann deren Steuerung. Auch der Handel über die Global Trading Station (GTS) läuft indirekt. Online gebt ihr Tauschvorschläge auf oder sucht gezielt nach Pokémon. Diese müsst ihr jedoch schon einmal getroffen haben, sonst tauchen sie nicht in eurer Suchliste auf. Das ist gerade bei den Pokémon, die nicht in *Diamant* oder *Perle* vorkommen, ein großer Nachteil. Abgesehen davon funktioniert die GTS sehr gut.

Ein großer Kritikpunkt an *Rubin*, *Saphir* und *Smaragd* war die fehlende Abwärtskompatibilität zu den alten Game-Boy-Teilen. Bei *Diamant* und *Perle* wurde dieser Makel teilweise behoben. Schiebt ihr eines der GBA-Spiele in den DS, könnt ihr jeden Tag bis zu sechs eurer alten Pokémon auf euer DS-Spiel laden. Anschließend müsst ihr sie in einem kleinen Park fangen. Das geht aber ganz einfach, denn eure Bälle haben dort volle Fangkraft. Aber Vorsicht: Einmal übertragen, gibt es kein Zurück mehr. Wenn ihr eine der fünf GBA-Editionen im Modulschacht habt, tauchen übrigens ein paar „alte" Monster in Sinnoh auf.

GENERATIONSWECHSEL?

Pokémon Diamant und *Perle* spielen sich nicht nur genauso wie die früheren Abenteuer, sie sehen größtenteils auch so aus. Die

FERIENHÄUSER Die Gebäude und die unterschiedlichen Höhen zeigen, dass diesmal viel in 3D modelliert wurde. BILD: N-ZONE

PSYCHO-FRITZE Abgedrehte Trainer säumen in Diamant und Perle die Straßen. BILD: N-ZONE

Unterschiede werden euch erst auf den zweiten Blick auffallen. So ist die Welt jetzt komplett dreidimensional. Plastische Windräder drehen sich bei einem Kraftwerk und an einer anderen Stelle bewegt ihr euch mithilfe von Fahrstühlen mehrere Stockwerke durch eine Kampfarena. Leider zehrt die Dreidimensionalität an der Rechnerpower des DS und so kommt es gelegentlich zu einem unsauberen Bildaufbau. In den Kämpfen stehen sich – von einer kurzen Startbewegung abgesehen – noch immer unanimierte Sprite-Monster gegenüber. Die Attacken wurden jedoch aufgepeppt und geben sich nun wesentlich schöner als in den GBA-Teilen. Auch der Sound hat sich zum Positiven gewandelt. Die Geräusche der neu eingeführten Pokémon klingen sogar richtig animalisch.

Wirklich toll ist, dass es der sichtbare Tag-und-Nacht-Wechsel aus *Gold* und *Silber* wieder ins Spiel geschafft hat. Es sorgt für jede Menge Stimmung, wenn ihr im Abendrot auf Pokémonjagd geht oder im Dunkel der Nacht mitten im Wald auf ein Geisterhaus stoßt. Mit den Tageszeiten gehen zeitgebundene Ereignisse einher, deren Erforschung viele Stunden in Anspruch nimmt.

ALLES UNTER KONTROLLE

Die Steuerung hat Game Freak größtenteils unverändert aus den GBA-Teilen übernommen. Beinahe alles läuft über Steuerkreuz und Knöpfe. Gut, dass der Touchscreen nicht krampfhaft ins Spielgeschehen integriert wurde. Bei den Kämpfen und in den Menüs könnt ihr eure Auswahl auch mit dem Stylus (oder den Fingern) treffen. Das Durchstöbern des Rucksacks geschieht so sehr schnell.

Streitthema Entwicklung

Christoph und Hanns Peter liefern sich ein Streitgespräch über Vor- und Nachteile der neuen Taschenmonstergeneration.

Christoph: Was habe ich mich auf die *Diamant-* und *Perl*-Editionen gefreut! Die Begeisterung ist zwar immer noch ungebrochen, aber dennoch hätte ich mir mehr Innovationen gewünscht.

H.P.: Ich finde das schon gut so. Stell dir vor, Game Freak hätte den Touchscreen auf Biegen und Brechen ins Spiel gepresst. So wird er zwar selten – dafür aber gut – genutzt. Und die Drahtlos-Funktion, das Mikrofon und Nintendo Wi-Fi werden ohnehin verwendet. Von mir aus hätte das Spiel nicht einmal 3D-Effekte benötigt.

Christoph: Nun komm schon, selbst die Spielfiguren sind nichts anderes als gezeichnete Bitmaps. Da hätte Nintendo ruhig ein Polygonmodell wie in *Spectrobes* erstellen können. Aber ich gebe zu: Mir stand schon manches Mal der Mund offen, weil ich von einigen grafischen Spielereien total überrascht war. Wenn das Spielgeschehen plötzlich näher an die Figur zoomt, sieht das schon hübsch aus.

H.P.: Aber die teilweise unschöne Grafik hätte nicht sein müssen. Wenigstens gibt es wieder den Tag-und-Nacht-Wechsel aus *Gold* und *Silber*. Das stimmt mich gnädig.

Christoph: Mich auch. Und die wenigen Grafikfehler lässt der Rest des tollen Spiels ganz schnell vergessen. Aber die Pokémon sehen diesmal nicht so genial aus wie früher.

H.P.: Ach, ich finde sie durch die Bank gut gelungen. Zugegeben, manche Weiterentwicklungen der ersten Pokémon-Generation sind etwas monströs geraten, aber dafür gibt es wieder zwei neue Evoli-Formen. Und so viele legendäre Monster – so macht *Pokémon* Spaß.

Christoph: Du mit deinen legendären Pokémon! Über Mew geht einfach nichts. Ob Nintendo wieder Download-Events wie damals bei Mew durchführen wird?

H.P.: Davon gehe ich fest aus. Für Manaphy wurde bereits ein Event angekündigt. Und da werden sich sicher wieder viele Fans treffen. Dieses „Miteinander" ist doch der besondere Reiz der Serie.

Christoph: Aber die Freundescodes gehen mir sowas von auf den Zeiger. Ich brauche ja fast eine Excel-Tabelle, in der ich alle Codes archiviere. Und die Wii bereitet dem Spuk kein Ende.

H.P.: Im Duellturm kannst du dich auch mit fremden Trainern messen – ganz ohne Codes. Außerdem macht der Voice-Chat mit bekannten Leuten ohnehin mehr Freude. So, und jetzt stell dich dem Gefecht: Raus mit deinem kleinen Verlierer-Chimchar!

Christoph: Pfff ... Wusstest du, dass im Wort „Chimchar" dieselben Vokale stecken wie in „Niederlage"? Die wirst nämlich DU erleiden!

» Beim ohnehin schon guten Mehrspielermodus haben die Entwickler für mehr Umfang gesorgt. «

FEUER FREI Die Flammenattacke ist hier zwar nicht effizient, dafür macht sie optisch viel her. BILD: N-ZONE

LEGENDÄR Team Galactic hat sich drei äußerst machtvolle Taschenmonster geschnappt. BILD: N-ZONE

KARRIERELEITER In dieser Arena bringen euch Fahrstühle von einer Ebene zur nächsten. BILD: N-ZONE

Abgesehen davon kommt der untere Bildschirm hauptsächlich als Informationsquelle zum Einsatz. Denn dort schaltet ihr durch die verschiedenen Funktionen eures Pokétch. Dabei handelt es sich um eine multifunktionale Digitaluhr. Ein Taschenrechner, ein Item-Radar und ein Schrittzähler sind nur einige der vielen Funktionen, die das kleine, praktische Gerät in sich vereint.

MISSION GELUNGEN

Diamant und *Perle* haben es geschafft, *Gold* und *Silber* vom Thron der besten Pokémon-Spiele zu stoßen. Einen derartigen Umfang und so viele Monster sowie Nebenaufgaben bot keiner der Vorgänger. Der gelungene Einsatz der DS-Hardware setzt noch einen drauf. Es gibt so viel zu entdecken, dass man gar nicht weiß, wo man anfangen soll. Einmal begonnen, werdet ihr garantiert so schnell nicht wieder aufhören können. Erst vor kurzem hat Nintendo den 27. Juli als europäischen Starttermin genannt. Wer jedoch nicht mehr bis zum Spätsommer warten möchte und Englisch beherrscht, kann einen Import in Erwägung ziehen. ■

HANNS PETER GLOCK
ist erneut im Pokémon-Fieber

Und schon wieder hat mich ein Pokémon im hohen Gras erwischt. Irgendwie nervig, andererseits bieten die *Pokémon*-Spiele eine Motivation, die man nicht beschreiben kann. Erst wenn der Pokedéx voll ist, kann ich den DS beruhigt zur Seite legen. *Pearl* und *Diamond* machen fast alles richtig. An die etwas unschöne Grafik habe ich bereits nach zwei Stunden keinen Gedanken mehr verschwendet. Die Viecher werden sicher wieder ein Erfolg.

POKÉMON DIAMOND & PEARL

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Game Freak
Sprache:	Englisch
Sprachbarriere:	Mittel
Europa-Termin:	27. Juli 2007
Spieler:	1-8
Web:	www.nintendo.com
Alternativen:	Die fünf Pokémon-Titel für GBA

- Riesiger Umfang
- Tauschen und Kämpfen über Wi-Fi
- Über hundert neue Pokémon
- Keine großen Innovationen

WERTUNG STEUERUNG 79% GRAFIK 70% SOUND 75%

MULTIPLAYER **91%** SINGLEPLAYER **89%**

Die Taschenmonster in Höchstform – besser als die Vorgänger, aber kein Quantensprung

Bigben Ladestation Wii-Remote

SCHICK Natürlich ist die praktische Ladestation im coolen Wii-Look gehalten.
BILD: BIGBEN INTERACTIVE

Die Zeit der Wegwerfbatterien ist vorbei …

Darauf haben Spieler lange gewartet: Die weiße Station mit der stylishen blauen Ladeleuchte wird einfach mit dem beiliegenden Kabel hinten an einen USB-Steckplatz der Wii gestöpselt. Dann müsst ihr nur noch den mitgelieferten Akku in die FB einlegen und sie mit dem neuen Deckel verschließen. Der sitzt perfekt und ermöglicht die Aufladung, wenn ihr den Controller in die Halterung stellt. Ein Abnehmen der Handschlaufe ist nicht notwendig, für sie ist Platz. Zum Laden muss die Konsole eingeschaltet sein oder im Stand-by-Betrieb laufen. Nach 4 bis 5 Stunden Ladezeit sind die Batterien voll und reichen – je nachdem, ob ihr nur die Wii-Remote oder auch das Nunchuk benutzt – für bis zu 30 Stunden. Leider gibt es im Moment noch keine separaten Akkus und Deckel, so wird's für vier FBs recht teuer. ■

TEST
LADESTATION WIIMOTE

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	0900-1851787
Web:	www.bigben-interactive.de
Preis:	Ca. € 25,-
Preis-Leistung:	Gut

- Gelungenes Design
- Praktische FB-Halterung
- Hält bis zu 30 Stunden
- Für vier Wii-FBs etwas teuer

WERTUNG ★★★★★

Die praktische Halterung passt perfekt zur Wii-Konsole. Der Akku-Einsatz und der neue Deckel für die Wii-FB sitzen nahtlos.

VIELSEITIG Der Projektor hat nicht nur eine Menge auf dem Kasten, sondern besticht außerdem durch edles Design.
BILD: TOSHIBA

Toshiba et10/et20 Projektoren

Spielspaß im Großformat

Mit einer maximalen Auflösung von 480p und der stolzen Preisempfehlung des Herstellers von etwa 1.200 beziehungsweise 1.500 Euro spricht eigentlich nicht wirklich viel für den schmucken Beamer aus dem Hause Toshiba. Auf den zweiten Blick entpuppt sich das gute Stück allerdings als optimale Möglichkeit, mit der Wii im absoluten Großformat zu spielen – vor allem da die Wii sowieso maximal nur 480p ausspuckt. Das Hauptproblem beim Wii-Spielen mit einem Beamer besteht darin, dass der Spieler dabei einen Schatten wirft, da er sich ja im wahrscheinlichsten Fall zwischen Projektor und Wand oder Leinwand aufhält. Der et10/et20 hingegen benötigt nur einen sehr geringen Abstand zur Projektionsfläche; aus nur 1,6 Metern Entfernung zaubert er bereits ein Spitzenbild von satten 2,90 Metern Diagonale an die Wand. Zudem verfügt er über ein integriertes 5.1-Dolby-Surround-Pro-Logic-Soundsystem, das für die Größe des Projektors überraschend satt und räumlich klingt. Die etwas teurere Variante enthält sogar einen DVD-Player, der außer DVDs alle möglichen Formate wie VCDs oder DIVX abspielt. Das Bild ist – egal ob ihr nun darauf Filme seht oder sogar ein HD-Gerät anschließt (bei einer Ausgabe von maximal 480p nimmt der et10/et20 Eingangssignale von bis zu 1080i an) – trotz der eigentlich niedrigen Auflösung sehr scharf und auch Kontrast (2.000:1) und Helligkeit (1.100 Lumen) geben keinen Grund zur Beanstandung. Natürlich verfügt der Beamer über alle gängigen Anschlüsse wie Komponente, VGA, SVHS, Chinch sowie Koaxial- und 3,5-mm-Klinke. Interessierte Wii-Spieler und Filmfreunde, die einen kompakten Projektor mit guter Bildqualität, tollen Features und allen gängigen Anschlüssen suchen, finden das gute Stück übrigens schon zum doch etwas angenehmeren Ladenpreis von etwa 1.000 Euro (beziehungsweise 1.200 Euro inklusive DVD-Laufwerk). ■

TEST
TOSHIBA ET10/ET20

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Toshiba
Info-Telefon:	0180-522 92 32
Web:	www.toshiba.de/projektoren
Preis:	Ca. € 1.000,- (1.200,-)
Preis-Leistung:	Gut

- Tolles Bild
- Soundsystem
- Geringer Abstand zur Leinwand
- nur 480p

WERTUNG ★★★½☆

Dank einiger toller Features sowie der guten Bildqualität ist dieser Beamer trotz seiner Schwächen wie geschaffen für die Wii.

DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
NINTENDO WII				
Classic Controller	Controller	Nintendo	€ 20,-	★★★★☆
RGB-Kabel	Zubehör	Nintendo	€ 30,-	★★★★☆
Komponenten-Kabel	Zubehör	Mad Catz	€ 25,-	★★★★½
Wii Skinz	Zubehör	Mad Catz	€ 10,-	★★★★½
GAMECUBE				
GameCube-Controller	Controller	Nintendo	€ 40,-	★★★★★
MicroCON Wireless	Controller	Mad Catz	€ 30,-	★★★★☆
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
Cube Pad	Controller	Speed-Link	€ 13,-	★★★★☆
CubeShock	Controller	Madrics	€ 10,-	★★☆☆☆
Brooklyn Booster XXL	Lenkrad	Vidis	€ 60,-	★★★★★
Force Feedback Wheel	Lenkrad	Logitech	€ 80,-	★★★★☆
RGB-Kabel	Zubehör	Vidis	€ 10,-	★★★★☆
Action Replay	Cheat-Modul	Datel	€ 40,-	★★★★☆
Memory Card XXL	Speicherkarte	Madrics	€ 17,-	★★★★☆
NINTENDO DS				
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	★★★★☆
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★☆☆
Brooklyn Accessory-Kit	Zubehör	Vidis	€ 8,-	★★★☆☆
MP3-Player	Zubehör	Nintendo	€ 30,-	★★☆☆☆
Xploder Cheat Saves	Zubehör	NBG	€ 50,-	★★★☆☆
Action Replay DS	Zubehör	Bigben	€ 25,-	★★★★☆
DS Lite Carrying Case	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★★☆

LESERBRIEFE

Das Sommerloch

» Ich bin froh, dass Big-N die guten Spiele nach und nach raus-bringt, anstatt sie alle um Weihnachten zu veröffentlichen. «

HENDRIK

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@n-zone.de

Leserzitate

Ich bin sehr gespannt auf die Premium-Ausgabe!
FRIEDRICH BAUER

Mit der Wii bin echt rundum glücklich!
TOBIAS FEUCHTER

Schade, dass die Wii in Sachen Multimedia fast nichts kann. Dabei ist sie wunderschön und herrlich leise.
KEVIN MÜLLER

Mein weißer DS zieht immer noch alle Blicke auf sich. Ein cooles Teil!
JASMIN

Ich würde gern Wii-Spiele entwickeln. Ich hab voll viele Ideen!
MANUEL LAURENT

Wir erhielten diesen Monat die unterschiedlichsten Zuschriften. Die Themen: Frust, ein Easteregg, ein Referat und das Sommerloch. Außerdem bekamen wir eine grandiose Lesereinsendung!

VORFREUDE AUFS SOMMERLOCH

Hallo N-ZONE-Redaktion,
viele Nintendo-Fans beklagen ja, dass zu wenige Top-Titel für die Wii erscheinen, und auch ihr meint immer wieder, dass es Zeit für richtig tolle Spiele ist. Aber ich sehe das eigentlich gar nicht so schlimm. Nintendo verteilt die richtig guten Games eben nach und nach über den Sommer. Mit *Mario Strikers Charged Football* kommt ja bald ein Mehrspielerhit und einen Monat darauf *Mario Party 8*. Im Spätsommer kommt sicher auch noch einmal ein richtiger Hammer-Titel und dann ist mein Taschengeld eigentlich auch schon alle. Ich kann also nicht klagen, sondern bin froh, dass Big-N die guten Spiele nach und nach rausbringt, anstatt sie alle um Weihnachten zu veröffentlichen.
Viele Grüße und alles Gute zum Geburtstag,
HENDRIK THOMA

EASTEREGG IM SNES-ZELDA

Hi N-ZONE,
ich hab vor kurzem *The Legend of Zelda: A Link to the Past* gespielt, als mir in einem Haus von Kakariko auffiel, dass dort ein Bild von Mario hängt. Ich hab mir gedacht, dass euch dies vielleicht interessiert. Aber wie ich euch kenne, wisst ihr darüber eh schon Bescheid. Falls doch nicht: Bei dem Haus handelt es sich um das Haus, in dem man auch die (verschlossene) Truhe mit einer der vier Flaschen findet.
KEVIN

KENNEN WIR Das ist eines von vielen Easteregg in der Zelda-Serie. BILD: N-ZONE

N-ZONE ALS SCHULVORTRAG

Hey N-ZONE-Team,
wir sollten uns im Rahmen des Deutschunterrichtes ein Magazin aussuchen und darüber berichten. Da wir RIESEN-N-ZONE-Fans sind, haben uns für euch entschieden. Ihr habt uns dann gleich unsere vielen Fragen ausführlich per Mail beantwortet. Der Tag der Entscheidung konnte also kommen. In dem Moment, in dem wir mit Applaus bedacht wurden, wussten wir: Es war geschafft. Zwei Tage später erfuhren wir, dass unser Vortrag der Renner war. Als unser Lehrer die Note 1- vorlas, fielen wir uns in die Arme. Wie versprochen haben wir ein Foto gemacht. Der zweite rechts von unten mit der N-ZONE in der Hand bin ich (Tim). Und der zweite von oben links ist Marvin. Wir hoffen, euch gefällt das Bild. ;-).
Alles Gute,
TIM UND MARVIN
PS: Das beweist, dass eine Videospielzeitschrift auch gut für die Schule sein kann. ;-)

N-ZONE BILDET Wir sorgen auch als Referatsthema für Bestwertungen. BILD: PRIVAT

FRUST BEI HARVEST MOON

Sehr geehrte Redaktion!
In Ihrem Testbericht zu *Harvest Moon* für DS wird auf „etliche technische Macken" und „Totalausfälle" in der US-Fassung

hingewiesen. In dem Ihnen vorliegenden Testmuster sei davon noch nichts festzustellen. Sie raten jedoch sicherheitshalber zu regelmäßigem Speichern. Tja, und hier liegt wohl der Fehler. Nachdem ich dank eines Bugs sehr reich wurde, speicherte ich natürlich ab und das Spiel funktionierte auch weiter. Doch einige Zeit später konnte ich diesen Spielstand nicht mehr aufrufen. Ein Anruf bei der Nintendo-Hotline ergab dann Folgendes: Es kann immer mal vorkommen, dass beim „Abspeichern digitaler Daten" diese verloren gehen. Eine Wiederherstellung sei nicht möglich und ob dieser Fehler erneut auftreten kann – tja, wer weiß? Ein Spiel, das immerhin ca. 40 Euro kostet, sollte nach so langer Vorbereitungszeit einwandfrei funktionieren.
Mit freundlichen Grüßen,
PETRA REHNEN

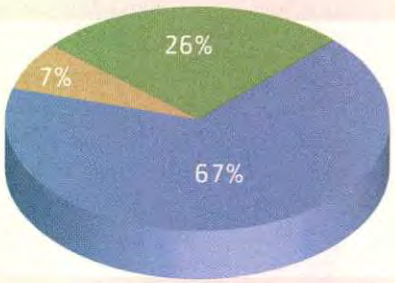
GEBURTSTAGSGRUSS

Liebes N-ZONE-Team,
ihr seid einfach das beste Nintendo-Magazin auf dem Markt und ich möchte euch deshalb alles Gute zu eurem zehnjährigen Jubiläum wünschen! Ich hoffe auf weitere zehn Jahre! Ich lese euer Magazin seit 1999, also habe ich in zwei Jahren auch Jubiläum!
Die Schlüsselanhänger, die ich euch geschickt habe, sind ein kleines Dankeschön. Es sind genau zehn Stück und wenn ich richtig gezählt habe, seid ihr auch zehn Leute in der Redaktion. Ich hoffe, das stimmt auch.
Ich habe mir sehr viel Mühe damit gegeben. Leider sind sie nicht so stabil wie gekaufte Anhänger, also befestigt ihr sie vielleicht lieber nicht an euren Schlüsselbund, sondern hängt sie irgendwo an euren Arbeitsplatz.
Ich hoffe, sie gefallen euch und es ist auch für jeden etwas dabei.
Macht weiter so,
JULIA LORENZ

SUPER Auf www.videogameszone.de seht ihr alle Anhänger im Detail. BILD: N-ZONE

Feedback

An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.videogameszone.de und macht doch einfach mit!

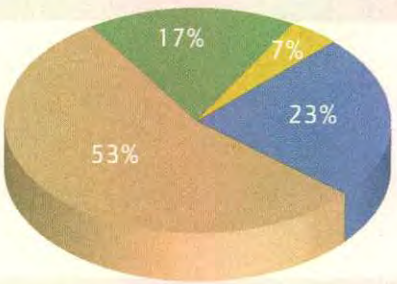


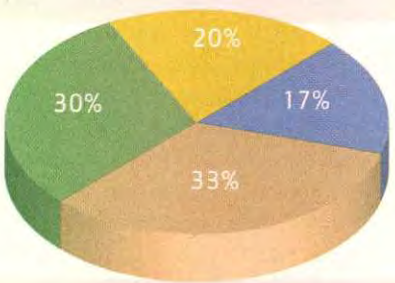
Werdet ihr *Mario Strikers Charged Football* online spielen?

- Ja klar!
- Nein, ich zocke offline.
- Nein, ich werde mir das Game nicht kaufen.

An die Wii-Besitzer: Was habt ihr mit eurem GameCube gemacht?

- Er ist immer noch in Betrieb.
- Ich habe ihn noch, zocke Cube-Spiele aber auf der Wii.
- Ich habe ihn verkauft/verschenkt.
- Ich hatte nie einen.



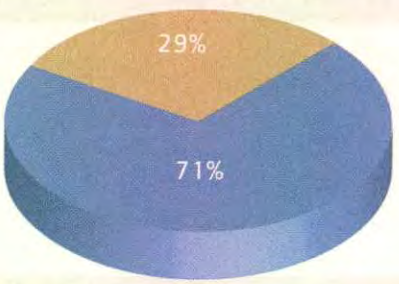


Wie oft nutzt ihr den Wii-Internetkanal?

- Täglich
- Mehrmals wöchentlich
- Ein paar Mal im Monat
- Gar nicht

Ist eure Sensorleiste oberhalb oder unterhalb des Bildschirms angebracht?

- Oberhalb
- Unterhalb



Nutzt ihr den Stand-by-Modus für WiiConnect24?

- Ja, ich schalte die Wii nie ganz aus.
- Ja, aber ab und an schalte ich die Wii ganz aus.
- Nein, ich schalte die Wii immer ganz aus.

Leser fragen, N-ZONE antwortet

VIER FRAGEN ZUR WII

Hallo N-ZONE!
Zuerst ein großes Lob an eure Zeitschrift. Ich kaufe sie mir seit einem Jahr regelmäßig. Dank euch weiß ich immer, was für meine Wii jetzt wichtig ist.
Nun zu meinen Fragen:
1. Mittlerweile gibt es den Flash Player schon mit Version 9 und die Wii hat Version 7 auf ihrem Internetkanal. Gibt es irgendwann mal ein Update?
2. Gibt es schon Infos zu *Final Fantasy: Crystal Chronicles – Crystal Bearers*, z. B. ob man für den Multiplayer-Modus einen Nintendo DS braucht?
3. Wenn ich richtig gehört habe, erscheint *Call of Duty 4* für Xbox 360, PS3 und für den PC, aber nicht für die Wii. Wieso?
4. Ab Dezember 2007 kann die Wii DVDs abspielen, aber eine Nachrüstung für die älteren Wiis geht nicht. Warum?
So, das war es erst einmal. Meine letzten Worte: Mach weiter so!!

EUER DUC ANH

Hi Duc Anh,
Schön, dass du unser Heft gern liest. Deine Fragen können wir auch beantworten.
1. Der Grund dafür, dass der Wii-Internetkanal nur Flash 7 unterstützt, ist, dass es seitens Adobe – dem Entwickler von Flash – noch keine neuere Version in der Form gibt, in der das Opera-Team sie nutzen kann. Die Gründe sind lizenzrechtlicher Natur. Vielleicht wird es ja ein Update geben, sofern sich das Problem lösen lässt.
2. Infos zu *Crystal Bearers* sind extrem rar. Fest steht, dass es ein actionreicheres Gameplay als auf dem Cube geben wird. Eine Connectivity zwischen Wii- und DS-Version soll es übrigens nicht geben. Dafür besitzt die DS-Version angeblich einen Mehrspielermodus.
3. Bei *Call of Duty 4* handelt es sich um ein Prestige-Projekt, das die Fans unbedingt begeistern soll. Klar, dass es erst einmal auf den grafisch leistungsfähigen Konsolen gezeigt wird. Uns würde es aber nicht wundern, wenn mit etwas Verspätung eine Wii-Version erscheinen würde.
4. Wir bezweifeln stark, dass die Wii jemals per Software-Update zum DVD-Player gemacht werden kann. Dafür fehlt der Konsole der digitale Soundausgang und auch die Lizenz, diverse Soundformate zu verarbeiten. Zudem sind wir gespannt, ob denn Ende des Jahres wirklich eine neue Version der Wii kommt. Die Ankündigung ist schließlich schon lange her und seitdem haben wir diesbezüglich nichts mehr gehört. Falls eine neue Wii kommt, erfährst du es natürlich sofort bei uns.

SCHÄDLICHER STAND-BY-MODUS?

Hallo N-ZONE-Team,
mittlerweile ist die Wii ja schon ein paar Monate auf dem Markt, so langsam kommt immer mehr Zubehör auf den Markt und die ersten Probleme machen per Mundpropaganda die Runde. Und da wäre ich auch schon bei meinem Problem angelangt: der Überhitzung der Wii im Stand-by-Modus bei eingeschaltetem WiiConnect24. In diesem Fall wird die Konsole merklich warm, vor allem der integrierte WLAN-Adapter, da ja im Stand-by der Lüfter nicht angeht. Im Internet gibt es jetzt schon die ersten Videos, die Grafikfehler der Wii zeigen, die aufgrund beschädigter Grafikkarten auftreten. Diese weisen einen Defekt auf, da durch die Wärme der Wii im Stand-by die Grafikkarte sehr warm und dadurch beschädigt wird. Die Fehler sind als sogenannte Artefakte auf dem Bildschirm erkennbar. Ich habe auch schon bei der Nintendo-Hotline angerufen und erfuhr, dass ein solcher Fehler dort nicht bekannt sei. Inwieweit muss man sich deswegen Gedanken machen? Inwiefern sind Zubehörlüfter (wie zum Beispiel von BigBen) in dieser Hinsicht hilfreich? Ich würde mich über eine Antwort sehr freuen.
Mit freundlichen Grüßen

DANIEL STOETZER

Hallo Daniel!
In den Zeiten des Internets finden sich in Foren viele Berichte über defekte Konsolen, wenn diese frisch auf dem Markt sind. Dadurch hast du wohl den Eindruck, die Wii-Konsolen wären fehleranfällig. In Wirklichkeit laufen die allermeisten

Doppel-DVD nur für Abonnenten!

Ab sofort und nur im Abo:

N-ZONE mit DVD

- Jeden Monat mit Videos zu Wii, GameCube, DS und Game Boy!
- Prall gefüllte Doppel-DVD mit Videoinhalten zu allen weiteren Konsolen. Die ganze Welt der Videospiele erleben!
- Für nur einen Euro mehr!
- Pünktlich und bequem frei Haus – noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin!

Das N-ZONE-Plus-Abo!

Neugierig geworden? Dann blättert schnell auf Seite 69/77, da erfahrt ihr noch mehr über das attraktive N-ZONE-Plus-Abo.
... oder bestellt euer Abo einfach und bequem online unter:
http://abo.n-zone.de

Online-Chat

Wenn ihr uns mal im Chat besuchen wollt, eine Frage auf dem Herzen habt oder euch einfach nur mit uns unterhalten möchtet, dann habt ihr bald die Gelegenheit dazu.
Am 29. Juni 2007 stehen wir euch **zwischen 16 und 17 Uhr** zur Verfügung. Geht vorher einfach auf www.n-zone.de und lasst euch dort registrieren.

ProMii-Wettbewerb

Zeigt eure kreative Ader und baut das beste ProMii!

In unserem ProMii-Wettbewerb seid ihr aufgefordert, einen vorgegebenen Prominenten so gut wie möglich als Mii nachzubauen. Witz und Kreativität kommen bei der Jury besonders gut an, das Mii muss also nicht ultrarealistisch sein. Wenn ihr mit der Mii-Erstellung fertig seid, macht ein Foto davon und sendet es unter dem Betreff „ProMii" an redaktion@n-zone.de. Vergesst nicht, eure Adresse in der Mail anzugeben! Derjenige, der unserer Meinung nach den Promi des Monats am besten getroffen hat, darf sich über ein tolles Spiel freuen. Sollten zwei oder mehr exakt gleiche Gewinner-Miis eintreffen, entscheidet das Los.

In der letzten Ausgabe suchten wir gleich zwei ProMiis: das schlagkräftige Duo Bud Spencer und Terence Hill! Tom Küttler aus Berlin hat mit seinen ProMiis unser Herz gewonnen. Spencer-und-Hill-Fan Christoph lobte vor allem die Augen der Stars und den lustigen Bildschirmtext. Herzlichen Glückwunsch! Eine lobende Erwähnung verdient aber auch Jan Merkt aus Spaichingen, der uns eine sehr nette Collage schickte.

In dieser Runde des ProMii-Wettbewerbs möchten wir eine Mii-Version von Dieter Bohlen sehen. Lasst eurer Kreativität freien Lauf und baut uns diesen Promi möglichst originell nach. Viel Erfolg!

Einsendeschluss: **16. Juni 2007**

Das gibt es diesen Monat zu gewinnen:
Pirates of the Caribbean (Wii)

VOLLTREFFER Tom Küttler schickte die beiden Stars gegen Sony in den Ring. BILD: PRIVAT

KABELFRAGE ZUR WII

Hi N-ZONE-Team!
Ich will mir ein RGB-Kabel kaufen. Können Kabel von Drittherstellern meinem Fernseher oder der Wii schaden?
MARIUS AUS JÜLICH

Hi Marius,
Keine Sorge, Kabel – egal von welchem Hersteller – schaden weder Wii noch TV! Wii-Konsolen aber tadellos. Wir haben unsere Wiis seit Monaten im Dauerbetrieb und auch gerne tagelang im Stand-by und bisher laufen sie alle vorbildlich. Bedenke aber, dass du damit einen konstanten Stromfresser hast. Manche N-ZONE-Leser (wie z. B. Andi Hammerl) hatten bei ihrer Konsole leider weniger Glück. Sollte dennoch jemals ein Defekt auftreten, hilft dir der Nintendo-Kundenservice sicher weiter.

Praktikanten gesucht!

Wieder einmal bieten wir euch die Möglichkeit, bei uns ein Praktikum zu absolvieren. Ihr seid volljährig, schreibt gerne und auch gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens zwei Monate – bei entsprechender Eignung gerne auch länger – in unserer Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief (Computec Media AG, N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth).

Im N-ZONE-Forum auf www.videogameszone.de findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

Anlässlich der Ankündigung von *Ghost Squad* – der Umsetzung eines Lightgun-Shooters – fragte sich der User „KinG-Mad" in unserem Forum, was andere Nintendo-Fans denn von diesem Genre halten.

KinG-Mad

Ich wollte mal wissen, was ihr von Lightgun-Shootern haltet.

Resident Evil Umbrella Chronicles und *Ghost Squad* sind ja schon zwei Ankündigungen für die Wii. Ich weiß nicht, was ich davon halten soll. Ich habe noch nie einen Lightgun-Shooter gezockt. Sagt einfach mal, was ihr davon haltet!

Big-Luigi

Lightgun-Shooter sind schon was Geiles. Vor allem hat dieses Genre noch seeeeeeeehr viel Potenzial, weil es nicht so ausgelutscht ist wie manch anderes Genre. Ich habe früher mal einen gezockt und ich muss sagen, es rockt!

IxXxI

Ich hab früher einige inzwischen indizierte Lightgun-Shooter gespielt. Die Spiele waren superspaßig, vor allem im Multiplayer-Modus. Das Einzige, was ich schon immer kritisiert habe, ist der niedrige Wiederspielwert. Irgendwann (ziemlich bald) will man einfach nicht mehr, weil man den „Schienen-Weg" auswendig kann.

Trotzdem freue ich mich auf *RE: UC* und hoffe, dass es Capcom gelingt, dem Genre neues Leben einzuhauchen. Denn was ich bisher gesehen habe, hat mich VOLLKOMMEN überzeugt.

Wenn jetzt das Spiel tatsächlich im Herbst erscheint und dann auch noch im Bundle mit einem Gun-Aufsatz für Wii-Mote und Nunchuk – halleluja!

Mysterio_Madness_Man

Ich habe noch nicht ganz verstanden, was das Ganze soll! Ursprünglich war es doch so, dass das mit dem Schienenweg nur deshalb gemacht wurde, weil man ja keine Steuermöglichkeit hatte, da man so eine Lightgun in der Hand gehalten hat. Die Wii-Fernbedienung bietet doch jetzt aber alles, um Ego-Shooter endlich mit dem Feeling einer echten Waffensteuerung à la Lightgun zu steuern. Die Schienen sind also total überflüssig, wie ja die bisherigen Ego-Shooter auch schon bewiesen haben. Also, ich kapier es nicht ... ich will volle Kontrolle und Bewegungsfreiheit, alles andere kommt mir nicht in die Wii.

BigYoshi

Das Schöne an Lightgun-Shootern ist halt, dass man immer nur die Gegner von vorne hat und sich voll auf die konzentrieren muss. Des Weiteren hat der Schienenweg auch den Vorteil (oder Nachteil), dass es, sobald der letzte Gegner tot ist, sofort weitergeht und man extrem schnell handeln muss, wenn man noch Kisten zerstören und Extras aufsammeln will. Kurz und bündig gesagt: „Barababababaaaaa (die Werbemelodie), ich liebe es!!"

Wasserwurst

Vor einigen Jahren haben ein Freund und ich ziemlich häufig *Time Crisis 2* und *3* auf der PS2 gespielt und wir hatten eine Menge Spaß. Um es spannender zu machen, haben wir uns herrlich sinnlose Aktionen ausgedacht, wie etwa sofortige Waffenübergabe bei einem Fehlschuss (wir hatten nur eine Lightgun) oder blindes Spielen mit Instruktionen des jeweils anderen. Die Dinger haben also, zumindest für mich, schon einen gewissen Reiz, auch wenn ich jetzt schon lange keinen Lightgun-Shooter mehr gespielt habe. Es ist wohl die Tatsache, dass das Konzept im Grunde ja wirklich vollkommen simpel ist und die Spiele so richtig zum Gehirnausschalten geeignet sind. Auf *Umbrella Chronicles* freu ich mich auf jeden Fall schon.

Diashow!

Euch graut es sicher genauso davor wie mir: Man ist bei Verwandten eingeladen und muss sich stundenlang daran ergötzen, wie Tante Erna und ihr dickbäuchiger Gatte Otto am Strand von Mallorca abhängen und vor Sehenswürdigkeiten posieren. Doch diesmal gibt's im Spielerforum eine Diashow, die ganz und gar nicht langweilig ist: N-ZONE-Leser Sven Eichelberg präsentiert uns bereits zum zweiten Mal seine Japan-Erlebnisse. Kein Wunder, dass er so oft in den Flieger steigt, schließlich hat er in Nintendos Heimatland seine Freundin kennengelernt. Doch der ferne Inselstaat hat weitaus mehr zu bieten als nur Nintendo, Square Enix und Konami – aber das zeigt euch Sven gleich selbst in seinem Tagebuch. Trotz zahlreicher Kulturgüter kommen Japan-Liebhaber dennoch um eine gesunde Dosis Nintendo nicht herum – einer der Höhepunkte für Fans ist beispielsweise der Besuch im Pokémon Center. Und weil ich vor drei Jahren das Shopping-Paradies besucht habe, präsentiere ich euch jetzt ein ganz persönliches Urlaubsfoto meiner Einkaufstour:

BILDER: N-ZONE

Wenn Sven das nächste Mal in Japan ist, kann er uns mit Sicherheit berichten, welche neuen Artikel es im Sortiment gibt. Lange wird es bis zum dritten Teil des Tagebuchs sicherlich nicht dauern …

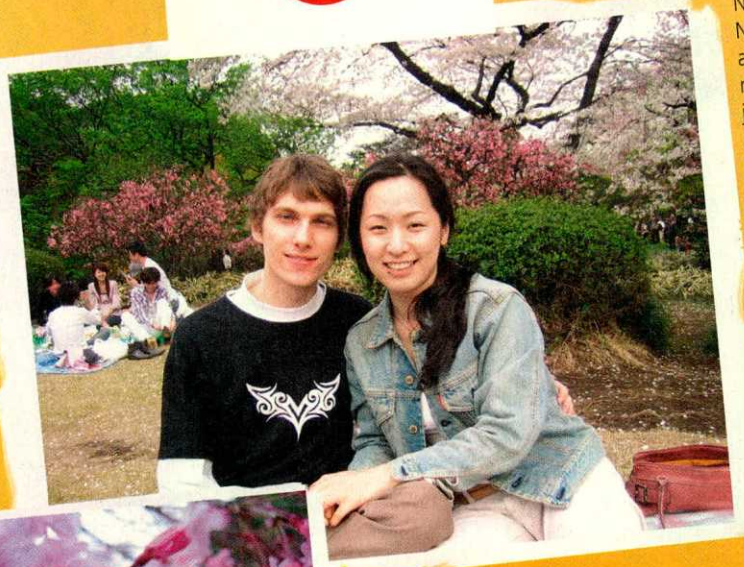
CHRISTOPH KRAUS
21, Volontär

BILDER: PRIVAT

Mein -Tagebuch

Teil 2

Nachdem ich euch in der N-ZONE 01/07 meine jüngsten Eindrücke aus dem Fernen Osten liefern durfte, möchte ich dieses Mal über die für die japanische Identität wichtigste Zeit des Jahres berichten: die Kirschblüten-Saison. Dieses Jahr hat es mich von März bis April zu meiner Freundin ins Land der aufgehenden Sonne verschlagen. Dies deckte sich glücklicherweise perfekt mit der Zeit der blühenden Kirschbäume. Das sogenannte hanami, die liebste Beschäftigung der meisten Japaner, bedeutet so viel wie „Blüten gucken": Im ganzen Land treffen sich Freunde und Arbeitskollegen in Parks, um unter den prachtvoll blühenden Kirschbäumen bis spät in die Nacht bei Sake und Bier ausgelassen zu feiern. Hanami ist eine 1.300 Jahre alte Tradition, die das Bild Japans prägt und die auch für Nicht-Japaner ein außergewöhnliches Erlebnis darstellt.



Sie symbolisiert Japans Stolz und Schönheit zugleich: die „sakura", zu deutsch „Kirschblüte". Schon in alten Zeiten wurde sie von den Samurai aufgrund ihrer Anmut als Symbol für einen würdevollen Tod verehrt.

Solche als „o-bento" bezeichneten Lunchboxen bestehen vorwiegend aus Sandwiches oder Sushi und gehören ebenso zum hanami wie der reichlich fließende Alkohol.

Entspannter Frühling: Das hektische Alltagsleben mal für eine kleine Weile hinter sich lassen zu können, ist mit Sicherheit eine der größten Freuden für gestresste Japaner.

Überraschenderweise sollte ich diesmal noch mehr mit der japanischen Kultur konfrontiert werden. Ein guter japanischer Freund bot mir nämlich spontan seine Begleitung für einen Besuch in Nikk an. Die in den Bergen liegende „Sonnenschein-Stadt" beherbergt neben einigen beeindruckenden buddhistischen Tempeln und Shinto-Schreinen auch das Mausoleum des Shoguns Tokugawa Ieyasu, eines der drei Reichseiniger und bedeutendsten Männer der japanischen Geschichte.

Erstaunt von all diesen kulturellen Erkenntnissen, wollte sich mein Denkorgan jetzt auf westliche Weise erholen. Aber Japan wäre nicht Japan, wenn es nicht sogar bei Big M Überraschungen gäbe. Ja, der „MegaMac" hat allen Ernstes vier Lagen Fleisch und ich bin heute noch satt davon.

Auch diese drei Äffchen namens Mizaru, Kikazaru und Iwazaru sind in Japan sehr berühmt. Ihre Namen bedeuten so viel wie „Nichts Böses sehen", „Nichts Böses hören" und „Nichts Böses sagen".

Meine diesjährige Japanreise neigte sich ihrem Ende entgegen und ich war ein bisschen traurig, dieses abenteuerliche, hochinteressante Land wieder verlassen zu müssen. Ein kleiner Lichtblick tat sich dann aber doch noch am Horizont auf, als ich im Flugzeug eine Mitreisende entdeckte, die gerade die N-ZONE las! Ein Beweisfoto muss ich euch leider schuldig bleiben: Im Flieger sind Kameras verboten. Bis zum nächsten Mal!

Ihr habt ein Spiel 100%ig gelöst, sucht Online-Spieler oder veranstaltet ein Fantreffen? Dann her mit euren Mails! Schreibt an Spielerforum@n-zone.de!

powered by Nintendo

Der ultimative Highscore-Wettbewerb

Willkommen auf unserer Spielwiese für alle Leser, die am liebsten mit DS und Wii-Fernbedienung schlafen gehen würden! Diesmal prüfen wir eure Highscores in den folgenden Titeln:

Excite Truck (Wii)
- Donnert über die Piste Kanada" im „Gold-Cup" des „Super-Excite-Modus".
- Das Fahrzeug dürft ihr selbst bestimmen.
- Die höchste Anzahl an Sternen gewinnt.

Wario Ware: Smooth Moves (Wii)
- Spielt das Minispiel „Dosenschuss"
- Die höchste Punktzahl gewinnt.

Diddy Kong Racing DS (Nintendo DS)
- Wählt im Hauptmenü „Einzelspieler".
- Klickt dann auf „Einzelrennen".
- Entscheidet euch für einen Charakter eurer Wahl.
- Fahrt die Strecke „Piratenlagune" und wählt als Fahrzeug das Hovercraft.
- Die beste Gesamtzeit („Top-Rennen") gewinnt.

Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis einschließlich **12. J uli** eine E-Mail an Spielerforum@n-zone.de (Betreff: der jeweilige Spieletitel) und nennt uns euren Rekord. Bei gleichen Punktetänden entscheidet das Los über den Gewinnner.

Die Erstplatzierten dürfen sich eines der folgenden Nintendo-DS-Games aussuchen:

Die Bestenliste der wichtigsten Spiele

WARIO WARE: SMOOTH MOVES (Wii)
Tischtennis-Turm
2.423 Tobias Fischer
Nervenkitzel
196 Tobias Hauser
9-Volt
396 Tobias Braner

RAYMAN RAVING RABBIDS (Wii)
Hasen können nicht mit Kühen umgehen
153,47 m Tobias Braner
Hasen können nicht fliegen 2
264,98 m Andreas Lutter
Hasen fahren auf Möhrensaft ab
1.000/2:26:45 Alexander Hoffmann
Hasen benutzen keine Zahncreme
2:13.82 Julian Revermann

SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ (Wii)
Springseil
65 Julian Revermann
Raumschifflandung
9.132 Julian Revermann
Gefährliche Route, Level 3
2:13:40 Christian Revermann

YOSHI'S ISLAND DS (DS)
Zeitlauf, Level 4-1
1:32:56 Robin Kowalski

TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE (DS)
Mission 14
5.635 Melanie Hofmann

Highscores aus der letzten N-ZONE

EXCITE TRUCK
(Schottland, Gold-Cup)

Platz	Sterne	Name
1.	290	Manuel Noe
2.	271	Hans Kopf
3.	270	Christian Wutte
3.	265	Michael Rosnitschek
4.	251	Michael Rosnitschek
5.	237	Jürgen Dirkes
6.	230	Daniel Heimann

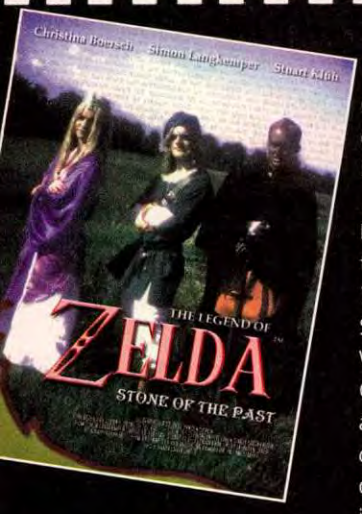
DIDDY KONG RACING DS
(Grünholzweiler)

Platz	Zeit	Name
1.	1:28:34	Paul Khadrawi
2.	1:29:12	Tobias Schleifer
3.	1:29:50	Stefan Mahrla
4.	1:31:40	Thomas Noschka
5.	1:32:18	Andreas Hacker
6.	1:32:42	Fabian Kreutmayr

KORORINPA
(Holzschiene, Level 35, Ufo-Kugel)

Platz	Punkte	Name
1.	10,22	Ulrike Schmolling
2.	10,26	Stephan Pichler
3.	10,74	Philipp Stollenmayer
4.	12,62	Robin Kowalski
5.	12,66	Marc Dusemang
6.	14,48	Dietmar Kopietz

Kino-Preview: The Legend of Zelda – Stone of the Past



BILDER: PRIVAT

Cineasten aufgepasst! In Süddeutschland entsteht derzeit unter der Regie von N-ZONE-Leser Simon Langkemper das Filmmeisterwerk „The Legend of Zelda: Stone of the Past". Der Film erzählt eine neue Geschichte der berühmten Legende und handelt zwischen *Ocarina of Time* und *Twilight Princess*. Die Macher von Silberphönix Productions legen dabei großen Wert auf Details – vom Masterschwert über Goronen und Zoras bis hin zur Okarina sind alle Zutaten vorhanden, die wir von einer *Zelda*-Verfilmung erwarten. Ein Making-of sowie den Trailer zum ehrgeizigen Fanprojekt findet ihr auf der aktuellen N-ZONE-DVD.

N-ZONE EXKLUSIV

Wir blicken den kanadischen Entwicklern von Radical Entertainment bei der Entstehung ihres *Crash*-Spiels für Wii über die Schulter!

Teil 1: Konzeption
Teil 2: Spiel- & Leveldesign
Teil 3: Die Wii-Steuerung
Teil 4: Grafik- und Sound-Programmierung
Teil 5: Feinschliff & PR-Kampagne

BILD: VIVENDI GAMES

VOM TUSCHEKASTEN INS SPIEL Hier seht ihr einen Grafiker bei der Arbeit. Das Ergebnis seiner Arbeit zeigt das obige Bild. BILD: N-ZONE

Crash of the Titans

Teil 2 – Spiel- & Leveldesign

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Was beflügelt bei der Spieleentwicklung am meisten? Ist es die Aussicht der Programmierer auf ein fettes Monatsgehalt? Sind es kostenlose Massagen zur Dienstzeit? Nö, vielmehr glauben wir an den Herzblut-Faktor: Je mehr man selbst von dem überzeugt ist, was man tut, desto besser wird das fertige Produkt. Doch wie ist es bei den Entwicklern von *Crash of the Titans* um die Zuneigung zur *Bandicoot*-Serie bestellt? Wir befragten die Entwickler nach ihrem Lieblingsableger, um zu ergründen, wie nahe das Spiel- und Leveldesign der Wii-Episode an den Vorgängern dran ist.

MIT HERZ BEI DER SACHE

Chris Mitchell, Writer und Game Designer, verbindet eine langjährige Sympathie mit dem Nasenbeutler: „Ich habe alle *Crash*-Spiele gezockt und eure Leser erwarten vielleicht, dass ich *Crash Tag Team Racing* nennen würde – das stammt nämlich von uns. Aber ich denke, *Der Zorn des Cortex* ist mein Favorit, denn das Spiel traf den Stil der Serie sehr gut. Ich mochte den hohen Wiederspielwert, die Story und den hohen Grad an Feinschliff. Auch Crashs lustige Sterbeanimationen sowie die 2D-Plattformer-Bonusarenen waren klasse. Dies war gleichzeitig das erste *Crash*-Spiel mit erstklassiger Sprachausgabe – dies legte die Messlatte für die späteren Abenteuer sehr hoch." Mit einem Augenzwinkern schlägt Chris einen Bogen zu Crashs Wii-Comeback: „Doch jetzt wollen wir in aller Ehrfurcht das Spiel in Grund und Boden stampfen – denn auch wir haben einige coole Dinge in petto."

AM ANFANG WAR DIE PINNWAND

All die abgedrehten Gameplay-Ideen stammen dabei direkt aus den Reihen der Mitarbeiter. Während unserer Studio-Tour bei Radical Entertainment in Vancouver erblicken wir eine Pinnwand, auf die jedes Teammitglied Vorschläge anbringen kann. Game Designer Bob Churchill verrät uns, wie manche Gameplay-Zutat zustande kam: „Während der Entwicklung des Spiels griffen wir auf ein spezielles Konzept namens ‚Free Weeks' zurück: Jeder im Team bastelte während einer gewissen Zeit an Spielaspekten seiner Wahl – sei es nun die Grafik, das Gameplay oder technische Features. Wir arbeiteten wahlweise solo oder in Gruppen an ‚magischen' Spielelementen, von denen wir glaubten, dass das Spiel davon profitiert." Der Kooperativ-Modus von *Crash of the Titans* entstand

ARTWORKS Diese putzigen Charaktere wurden im fertigen Spiel teilweise durch gefährlichere ersetzt. BILD: N-ZONE

ZENSUR! Dieser Gag wurde mittlerweile aus Gründen der Altersfreigabe aus dem Spiel entfernt. BILD: VIVENDI GAMES

CRASH-RENNEN Diese Szene spielt in dem Level, den der Grafiker zuvor mit Bleistift und Tusche erstellt hat. BILD: VIVENDI GAMES

beispielsweise in einer solchen Woche, erläutert Bob weiter: „Vier Entwickler schlossen sich zusammen und entwarfen einen Prototypen, sodass wir abschätzen konnten, wie lange das Implementieren des Modus dauern würde." Abschließend gibt der Game Designer uns gegenüber ein Spielelement preis, das aufgrund seiner Schrägheit nicht den Weg ins Spiel schaffte: „Immer wenn ein riesiger Feind Crash anbrüllt, wollten wir, dass sein Fell weggeblasen wird – somit wäre er dann nackt gewesen. Nur ein Zensurbalken sollte seine Intimbereiche verdecken." Und woran scheiterte die Umsetzung? „Wir liebten diese Idee, doch das Feature hätte die Altersgrenze des Titels hochgeschraubt und unsere angepeilte Grenze wäre überschritten worden. Und wir wollen Crash doch alle jugendfrei sehen, oder?"

DAS SPIEL ZUM BUCH?

In der letzten N-ZONE haben wir euch verraten, dass *Crash of the Titans* an den Science-Fiction-Klassiker *Clash of the Titans* (dt.: Kampf der Titanen) angelehnt ist. War's etwa ein bloßer Zufall bei der Namensgebung, dass Crashs Wii-Debüt ähnlich klingt wie der Spielfilm von 1981? Keineswegs, wie Game Designer Ian Christy erzählt: „Joseph Campbell schreibt in seinem Buch *Der Heros in tausend Gestalten* über den Weg des mythischen Helden. Er unterteilt darin verschiedene Helden-Typen: Einer davon ist der wütende Held. *Crash of the Titans* behandelt eine solche Heldenfahrt: Ein schmächtiger und gar nicht heldenhafter Typ kann die Welt retten. Er muss Aufgaben bewältigen und stößt auf zahlreiche Widrigkeiten. Schritt für Schritt bekämpft er scheinbar unüberwindbare Hindernisse und Gegner. Dieser Heldenweg kommt auch in vielen modernen Filmen – wie etwa *Star Wars* – vor. Die Figuren zeigen uns, dass mehr zu erreichen ist, als man sich vorstellen kann, solange man mutig ist – und am wichtigsten, dass man nie den Humor verlieren darf. Bei *Clash of the Titans* bezwingt ein Mann schreckliche Götter und Monster. Crash hingegen zieht los, um eine Unzahl von Kreaturen zu besiegen, damit er ihre Fähigkeiten nutzen kann. Aber sonst haben der Film und das Spiel nichts gemeinsam." Im nächsten Teil des Entwicklertagebuchs gehen wir der Frage auf den Grund, wie sich die Wii-Version des neuen Bandicoot-Abenteuers von ihrer PS2-Schwester unterscheidet. Wir verziehen uns jetzt aus dem kanadischen Studio und lassen die Macher noch am Feinschliff des Spiels basteln. ■

Aktionswochen?

Ich bin gespannt, wann Nintendo den Trend der Themenwochen erkennt. McDonald's macht es vor: Los Wochos, Hüttengaudi und die Schicken Chicken locken die leicht untersetzte Couchpotato jeden Monat aufs Neue in die kaloriengetränkten Fast-Food-Welten des goldenen Ms. Auf der Virtual Console bekommt der Retro-Spieler bis heute nur bunt zusammengewürfelte Videospielhappen serviert. Dabei hätte man in der letzten Zeit beispielsweise hervorragend die „Super Sega Sause" ins Leben rufen können, denn *Alex Kidd*, *Wonder Boy* und *Virtua Fighter 2* sind auf jeden Fall ein schmackhaftes Angebot. Oder „Nintendos Asia-Wochen", die bisher nur in Japan erschienene Hits wie *Battle Lode Runner* auch für den europäischen Joypad-Junkie zugänglich machen. Möglichkeiten satt, wie ich finde. Fest steht aber weiterhin, dass das Potenzial der Virtual Console noch lange nicht ausgeschöpft ist, denn die Menge der digital konservierten Videospielekost ist nahezu unbegrenzt. So überrascht Nintendo uns jede Woche mit neuen Schmankerln, nur eben nicht nach Geschmacksrichtungen sortiert. Und trotzdem sind sich die Spieler einig: Virtual Console – wir lieben sie!

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

Die Wii-Retro-Quelle

Erster Exklusivtitel für die Virtual Console?

System 3 könnte die Virtual Console als Distributionskanal nutzen.

Während auf Xbox Live Arcade immer mehr Exklusiventwicklungen erscheinen, sieht es auf der Virtual Console bislang mau aus. Doch aktuellen Meldungen zufolge könnte sich die Lage bald ändern. *Impossible Mission*, die Neuauflage des kultigen C64-Klassikers, soll nämlich nicht nur als Retail-Version in den Handel kommen, sondern auch als Download angeboten werden. Damit könnte die Versoftung der berühmten 60er-Jahre-Agentenserie bei Erfolg ein positives Beispiel für den neuen Distributionsweg werden. Bislang ist aber noch keine endgültige Entscheidung gefallen. Sobald es ein offizielles Statement gibt, berichten wir auf www.videogameszone.de, auf welchem Wege ihr in den Genuss von *Impossible Mission* kommen könnt. Währenddessen genießen die Japaner mittlerweile eine wahre Flut von Retro-Titeln und ein kleiner Blick nach Fernost verheißt einige Klassiker für die nächsten Wochen. Die Chancen stehen gut, dass *Streets of Rage 2*, *Mario Bros. 2*, *Chameleon Kid* und *F-Zero* (N64) auch in Europa erscheinen. Besonders Nintendos Hochgeschwindigkeitsgleiter dürfte für Freunde fordernder Rennspiele ein lohnenswerter Download sein. Meinungen zu den jeweils aktuellen Virtual-Console-Spielen lest ihr auf www.videogameszone.de **(sd)**

KLASSIKER Das Gameplay war dank Zeitlimit fesselnd und nervenaufreibend zugleich. BILD: N-ZONE

Final Fight (SNES, 1992)

Früher wurde nicht rumlamentiert, da gab's eine auf die Zwölf!

HAPPIG Im Einzelspielermodus kassiert ihr wegen der riesigen Gegnerzahl schnell eine Tracht Prügel. BILD: N-ZONE

Es ist wirklich nicht die feine englische Art, die Tochter des Bürgermeisters zu entführen. Also machen sich die Eisenfaust Code und Stadtoberhaupt Mike Haggar auf den Weg, Jessica aus den Fängen der Mad Gear Gang zu befreien. Sicherlich eine alberne Story, aber der Auftakt zu einer der berühmtesten 2D-Beat-'em-Up-Serien der 16-Bit-Ära. Gescrollt wird, wie früher üblich, von links nach rechts, während muskelbepackte Typen, Punk-Ladys und Wrestler (Andre the Giant lässt grüßen) euch an die Wäsche wollen. Damals überzeugte *Final Fight* vor allem durch die riesigen Sprites, das umfangreiche Schlagrepertoire und den grandiosen Zweispielermodus. Und auch heute, fast 15 Jahre nach dem SNES-Debüt der Serie, kann der Oldschool-Prügler gefallen. Insbesondere dann, wenn ihr euch zu zweit durch die sechs riesigen Szenarien quer durch die Vorstadt, durch U-Bahnen und durch zwielichtige Viertel prügelt, läuft *Final Fight* zu Hochform auf. Mit 800 Punkten seid ihr dabei. **(sd)**

RETRO-TEST
FINAL FIGHT

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Preis:	800 Punkte
WERTUNG	★★★★★

HALSBRECHERISCHE MANÖVER Die Barrel Roll kann euch in heiklen Situationen retten. BILD: N-ZONE

Lylat Wars (N64, 1997)

Mit Rumble-Pak und Polygon-Grafik zum Klassiker

Ein Meilenstein der N64-Ära! Als *Lylat Wars* 1997 in Deutschland erschien, verblüffte Nintendo mit dem Nachfolger zum SNES-Shooter *Starwing* die N64-Fan-Gemeinde. Bombastische Polygon-Grafiken, ein innovatives Routen-System, das dem Spieler stets die Wahl lässt, wie er sich durch das Lylat-System kämpft, und nicht zuletzt das mitgelieferte Rumble-Pak, das Vibrationen direkt auf das Pad überträgt, machten *Lylat Wars* zum Klassiker. Aber auch spielerisch packte Nintendo so manche Überraschung ins Spiel: In den Szenarien gibt es jede Menge Geheimnisse wie alternative Routen zu entdecken, die auch über das erste Durchspielen hinaus lange motivieren. Damit ihr nicht alleine gegen Andross kämpfen müsst, hilft euch eure Begleit-Armada. Mit Falco Lombardi, Slippy Toad und Peppy Hare habt ihr ein paar tierische Helden an der Seite eures Airwing. Aber Achtung, eure Flügelmänner brauchen immer wieder Rückendeckung. Lasst sie also nicht im Stich, sonst fliegt ihr die nächste Mission nur noch zu dritt. Grafisch ist *Lylat Wars* sicher keine Revolution mehr und das Rumble-Feature gehört mittlerweile „fast" schon wieder nicht mehr zum Standard, aber dank der abwechslungsreichen Planeten fesselt das klassische Shoot 'em Up auch noch heute. **(sd)**

RETRO-TEST

LYLAT WARS

Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Preis:	1.000 Punkte

WERTUNG ★★★★☆

NOVUM Die Konversation mit den Kameraden wird durch stimmungsvolle Sprachausgabe untermalt. BILD: N-ZONE

Alle erhältlichen Virtual-Console-Titel auf einen Blick

Titel	System	Erschienen	Wertung	Preis	CL	GC	WF
Actraiser	SNES	1992	★★★★	800	X	X	
Alex Kidd In The Enchanted Castle	Mega Drive	1989	★★★	800	X	X	X
Alien Crush	TurboGrafx	1989	★★	600	X	X	X
Altered Beast	Mega Drive	1990	★	800	X	X	X
Baseball	NES	1985	★★	500	X	X	X
Battle Lode Runner	TurboGrafx	1993	★★★	600	X	X	X
Biohazard Battle	Mega Drive	1992	★★	800	X	X	X
Bomberman '93	TurboGrafx	1992	★★★★	600	X	X	X
Bonanza Bros.	Mega Drive	1991	★★	800	X	X	X
Bonk's Adventure	TurboGrafx	1990	★★★	600	X	X	X
Bonk's Revenge	TurboGrafx	1991	★★★	600	X	X	X
Castlevania	NES	1990	★★★	500	X	X	X
Chew-Man-Fu	TurboGrafx	1990	★★	600	X	X	X
Columns	Mega Drive	1990	★★★	800	X	X	X
Comix Zone	Mega Drive	1995	★★★	800	X	X	X
Donkey Kong	NES	1986	★★	500	X	X	X
Donkey Kong Country	SNES	1994	★★★★★	800	X	X	
Donkey Kong Jr.	NES	1987	★★	500	X	X	X
Donkey Kong Jr. Math	NES	1987	★★	500	X	X	X
Double Dungeons	TurboGrafx	1989	★★	600	X	X	X
Dragon's Curse	TurboGrafx	1990	★★★★	600	X	X	X
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	Mega Drive	1993	★★★	800	X	X	X
Dungeon Explorer	TurboGrafx	1989	★★	600	X	X	X
Ecco the Dolphin	Mega Drive	1992	★★★	800	X	X	X
Excite Bike	NES	1986	★★★	500	X	X	X
Final Fight	SNES	1992	★★★	800	X	X	
F-Zero	SNES	1992	★★★★	800	X	X	
Galaga	NES	1988	★	500	X	X	X
Gain Ground	Mega Drive	1991	★★★	800	X	X	X
Golden Axe	Mega Drive	1990	★★★	800	X	X	X
Gradius	NES	1986	★★★★	500	X	X	X
Gunstar Heroes	Mega Drive	1993	★★★★★	800	X	X	X
Ice Climber	NES	1985	★★	500	X	X	X
Ice Hockey	NES	1988	★★	500	X	X	X
Kid Icarus	NES	1987	★★	500	X	X	X
Kirby's Adventure	NES	1993	★★★	500	X	X	X
Lylat Wars	N64	1997	★★★★	1.000	X	X	
Mario Bros.	NES	1983	★★	500	X	X	X
Military Madness	TurboGrafx	1989	★★★	600	X	X	X
Mario Kart 64	N64	1996	★★★★★	1.000	X	X	
Mighty Bomb Jack	NES	1992	★★	500	X	X	X
Motoroader	TurboGrafx	1989	★★	600	X	X	X
NES Open Tournament Golf	NES	1992	★★★	500	X	X	X
New Adventure Island	TurboGrafx	1992	★★★	600	X	X	X
Ninja Spirit	TurboGrafx	1990	★★	600	X	X	X
Pac-Man	NES	1993	★	500	X	X	X
Pinball	NES	1986	★	500	X	X	X
Punch Out!!	NES	1987	★★	500	X	X	X
R-Type	TurboGrafx	1991	★★★★★	800	X	X	X
R-Type III: The Third Lightning	SNES	1994	★★★★★	800	X	X	
Ristar	Mega Drive	1994	★★★	800	X	X	X
Shockman	TurboGrafx	1992	★★	600	X	X	X
Sim City	SNES	1992	★★★★	800	X	X	
Soccer	NES	1987	★	500	X	X	X
Soldier Blade	TurboGrafx	1992	★★★★	600	X	X	X
Solomon's Key	NES	1990	★★★	500	X	X	X
Sonic Spinball	Mega Drive	1993	★★★	800	X	X	X
Sonic the Hedgehog	Mega Drive	1991	★★★★	800	X	X	X
Space Harrier II	Mega Drive	1990	★★	800	X	X	X
Splatterhouse	TurboGrafx	1990	★★	600	X	X	X
Streets of Rage	Mega Drive	1991	★★★	800	X	X	X
Super Castlevania IV	SNES	1991	★★★★	800	X	X	
Super Ghouls 'n Ghosts	SNES	1992	★★★★	800	X	X	
Super Mario 64	N64	1996	★★★★★	1.000	X	X	
Super Mario Bros.	NES	1987	★★★	500	X	X	X
Super Mario World	SNES	1992	★★★★★	800	X	X	
Super Probotector Alien Rebels	SNES	1992	★★★★★	800	X	X	
Super Star Soldier	TurboGrafx	1990	★★★	600	X	X	X
Super Street Fighter II: World Warrior	SNES	1991	★★★★	800	X	X	
Sword of Vermillion	Mega Drive	1991	★★★	800	X	X	X
Teenage Mutant Ninja Turtles	NES	1989	★★	500	X	X	X
Tennis	NES	1986	★★	500	X	X	X
The Legend of Mystical Ninja	SNES	1991	★★★	800	X	X	
The Legend of Zelda	NES	1987	★★★	500	X	X	X
The Legend of Zelda: A Link to the Past	SNES	1992	★★★★	800	X	X	
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	N64	1998	★★★★★	1.000	X	X	
The Story of Thor	Mega Drive	1995	★★★	800	X	X	X
Toe Jam & Earl	Mega Drive	1991	★★★	800	X	X	X
Urban Champion	NES	1987	★★	500	X	X	X
Vectorman	Mega Drive	1995	★★★	800	X	X	X
Victory Run	TurboGrafx	1989	★★	600	X	X	X
Vigilante	TurboGrafx	1988	★★	600	X	X	X
Virtua Fighter 2	Mega Drive	1996	★★★	800	X	X	X
Wario's Woods	NES	1994	★★★	500	X	X	X
Wonder Boy in Monster World	Mega Drive	1992	★★★	800	X	X	X
Xevious	NES	1988	★★	500	X	X	X
Zelda II: The Adventure of Link	NES	1988	★★★	500	X	X	X

Erklärungen: **CL** = Classic Controller **GC** = GameCube-Controller **WF** = Wii-Fernbedienung

JÄGER UND SAMMLER

Hallo, liebe Leser!

Hilfe, mein Postfach quillt über! Nie hätte ich gedacht, dass ihr so viel Nintendo-Merchandising daheim habt. Von T-Shirts, Kappen und Kaugummis über Kartenspiele und Lampen bis hin zu Stickeralben und Pins reicht die Palette eurer mit Yoshi, Mario und Co. verzierten Schmuckstücke. Vielen, vielen Dank für die zahlreichen Fotos und E-Mails. Eure gesammelten Werke würden sich prima auf einer riesigen Pinnwand machen, aber da hättet ihr ja keine Freude dran. Deshalb haben wir eine kleine und feine Auswahl getroffen und präsentieren euch in diesem Monat den ersten Teil eines riesigen Soundtrack-Specials. Damit die Sammler-News aus Fernost nicht zu kurz kommen, stellen wir euch zusätzlich einen limitierten DS zum Jubiläum der digitalen Brettspiel-Reihe *Momotarou Dentetsu* und eine Premium-Box zum neuen *Lise no Atelier*-Abenteuer vor. Viel Spaß beim Sammeln!

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

Neu im Handel I

Momotarou Dentetsu DS: Tokyo & Japan DS Lite

Seit über 20 Jahren erfreut sich die Brettspiel-Reihe *Momotarou Dentetsu* in Japan größter Beliebtheit. Den ersten Teil veröffentlichte Entwickler Hudson schon 1988 für das Nintendo Entertainment System und seitdem fasziniert die Spielereihe die Japaner mit einem Mix aus Brettspiel und Wirtschaftssimulation. In *Momotarou Dentetsu DS: Tokyo & Japan* zieht der Spieler mit der guten, alten Eisenbahn – deshalb auch der rotbemützte Schaffner auf dem Cover – quer durch Japan und häuft zunehmend Kapital und Grundstücke an, um ein riesiges Imperium zu erschaffen. Aber genug vom Spielkonzept, hier widmen wir uns der kleinen, schmucken Limited Edition, die Hudson in Japan kürzlich zum zwanzigjährigen Jubiläum der Serie veröffentlicht hat. Neben *Momotarou Dentetsu DS: Tokyo & Japan* enthält das Bundle einen Crystal White DS, der mit den Charakteren aus dem Spiel verziert wurde. Sicherlich sehr schick, aber für Europäer wegen des japanophilen Spiels auch reichlich exotisch.

BILDER: N-ZONE

Inhalt: Momotarou Dentetsu DS: Tokyo & Japan, White Crystal DS Lite
Stückzahl: Unbekannt
Offizieller Verkaufspreis: 21.840 Yen (ca. 140 Euro)
Erscheinungsland: Japan
Veröffentlichungsgrund: Release von Momotarou Dentetsu DS: Tokyo & Japan
Wo erhältlich: Frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor: Niedrig

Neu im Handel II

Lise no Atelier: Ordre no Renkinjutsushi Premium Box (DS)

Nach einer kleinen Verschiebung ist der neueste Teil der berühmten und in Japan äußerst populären *Lise no Atelier*-Rollenspielreihe in einer schmucken Premium-Edition-Box erschienen. Auch wenn viele RPG-Fans dank japanischer Texte am Spiel selbst verzweifeln werden, könnte die beigelegte Tisch-Uhr mit Lises Maskottchen Coron an der Seite vor allem weibliche Fans zu einem Import bewegen. Vielleicht erbarmt sich Hersteller Gust eines Tages doch noch und bringt die durchaus anspruchsvolle Serie auch dem Rest der Welt näher.

Inhalt: Lise no Atelier: Ordre no Renkinjutsushi, Tisch-Uhr
Stückzahl: Unbekannt
Offizieller Verkaufspreis: ca. 55 Euro
Erscheinungsland: Japan
Veröffentlichungsgrund: Release von Lise no Atelier: Ordre no Renkinjutsushi
Wo erhältlich: Frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor: Niedrig

Club Sounds Volume 1

Nintendo hat sich seit jeher immer hervorragend um seine Fans gekümmert – schon in den 90er-Jahren gab es den Club Nintendo, der Fans mit brandheißen Infos rund um aktuelle Spiele versorgte. Wer dem exklusiven Kreis der Nintendo-Jünger beitrat, bekam eine spezielle Club-Karte (Christoph hat seine heute noch) und als Prämie häufig einen von zahlreichen Soundtracks. Unser Leser Andi Hammerl hat fast alle CDs in seinem Besitz und gewährt uns in dieser und der nächsten Ausgabe einen kleinen Einblick in seine Sammlung. Wer nun die eine oder andere spezielle Scheibe seiner Sammlung hinzufügen möchte, hat leider nur noch die Möglichkeit, die Auktionshäuser im Internet oder Flohmärkte in eurer Nachbarschaft abzuklappern, denn offiziell könnt ihr die Stücke nicht mehr erwerben. Wer Glück hat, findet die CDs aber zum Schnäppchenpreis, denn einen hohen Wert haben die Silberscheiben trotz Seltenheit nicht – mit 5 bis 15 Euro seid ihr dabei.

BILDER: N-ZONE

Donkey Kong Country Original Soundtrack

Info: Die einzige Soundtrack-CD, die von Nintendo in Deutschland zu einem SNES-Titel herausgegeben wurde. Sie war fast zwei Jahre lang die erste Abo-Prämie des Clubs.

Erscheinungsjahr: 1995

Lylat Wars Original Soundtrack

Info: Mit Nintendos 64-Bitter nahm auch die Qualität der Soundtracks zu, wovon sich Club-Nintendo-Neulinge im Jahr 1997 überzeugen konnten.

Erscheinungsjahr: 1997

Diddy Kong Racing Original Soundtrack

Info: Erschien kurz nach dem Release des Spiels im Jahr 1998. Musikalisch dank eingängiger Tracks mit Ohrwurm-Charakter auch heute noch hörenswert.

Erscheinungsjahr: 1998

Donkey Kong 64 Original Soundtrack

Info: Pünktlich zum ersten 3D-Auftritt des cholerischen Primaten gab Nintendo als Abo-Prämie im Jahr 1999 den Soundtrack zu *Donkey Kong 64* heraus.

Erscheinungsjahr: 1999

Banjo-Kazooie Original Soundtrack

Info: Die Banjo-Melodien erschienen nie als Abo-Prämie. Über die Nintendo-Hotline konnte man das seltene Stück aber für 32 DM bestellen.

Erscheinungsjahr: 1998

Yoshi's Story Original Soundtrack

Info: Gab es wie Banjo-Kazooie nur über die Club-Nintendo-Hotline zu bestellen – vermutlich war die Qualität der beiden Soundtracks zu dürftig, um sie als Prämie zu verteilen.

Erscheinungsjahr: 1998

Ridge Racer 64 Original Soundtrack

Info: Den Soundtrack gab es nur im Laufe des Jahres 1999 für eine sehr kurze Zeit. Die Prämie war nicht attraktiv genug, um neue Mitglieder zu ködern, und wurde schnell ausgetauscht.

Erscheinungsjahr: 1999

BILDER: N-ZONE

Bitte melde dich!

Schlummern auch in eurer Sammlung limitierte Editionen oder Unikate? Dann lasst uns daran teilhaben und schickt uns eure Fotos an redaktion@n-zone.de. Oder habt ihr Fragen zu einzelnen Editionen? Probleme mit dem Importieren? Dann zögert nicht und schickt uns eine Mail. Für die nächste Ausgabe suchen wir alle Merchandising-Artikel, die es rund um das Thema Nintendo gibt. Uhren, T-Shirts, Soundtracks, Brettspiele, Tassen – egal was, Hauptsache, es steht Nintendo drauf. Habt ihr Fotos davon? Dann ab damit an die obige Adresse. Bitte habt Verständnis dafür, dass alle Angaben ohne Gewähr und die Preise immer abhängig vom Zustand der Geräte sind.

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps, die euch garantiert weiterhelfen.

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

Ice Age 2 Jetzt taut's

MÜRRISCHES MAMMUT
Kein Wunder, wenn Säbelzahneichhörnchen Scrat mit unendlich vielen Kieselsteinen um sich wirft.
BILD: N-ZONE

CHEATS | Unendliche Ressourcen

Globale Erwärmung ist auch auf der Wii ein Thema. Damit die ungleiche Herde um Manni, Sid und Diego nicht baden geht, haben wir hier für die Wii-Version des Eiszeit-Abenteuers ein paar nützliche Cheats. Pausiert dazu das Spiel und gebt anschließend folgende Tastenkombinationen ein:

Unendlich Energie	↓, ←, →, ↓, ↓, →, ←, ↓
Unendlich Gesundheit	↑, →, ↓, ↑, ←, ↓, →, ←
Unendlich Kieselsteine	↓, ↓, ←, ↑, ↑, →, ↑, ↓

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0900/1 101 951

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute €1,86.

Final Fight (Virtual Console)

FRAGWÜRDIG Bürgermeister Haggar ist definitiv kein Vorbild für diplomatisches Verhandlungsgeschick. BILD: N-ZONE

CHEATS | Geheimes Options-Menü

Die Straßen in *Final Fight* sind gefährlich – gut, dass wir für euch ein geheimes Optionsmenü aufgetan haben, mit dem ihr den Schwierigkeitsgrad verändert, neue Leben erhaltet oder ganz einfach die Musikuntermalung nach eurem persönlichen Geschmack auswählt. Haltet dazu im Titelbildschirm die L-Taste und drückt anschließend Start.

Der tierisch verrückte Bauernhof

AUFSATTELN Auch Kühe sind sportlich und halten sich mit Radrennen rund um den Bauernhof körperlich fit. BILD: N-ZONE

CHEATS | Alle Minispiele & Bonusgegenstände

Kühe müssen nicht immer lila sein und auf dem Bauernhof geht nachts richtig die Post ab, das beweist zumindest die sonnenbebrillte Kuh Otis im Kinostreifen *Der tierisch verrückte Bauernhof*. Und die Versoftung auf dem GameCube glänzt mit jeder Menge Humor und skurrilen Herausforderungen. Damit ihr in den Genuss der Geschicklichkeitsübungen und Bonusgegenstände kommt, ohne die Euter zu schwingen, hier zwei praktische Cheats. Haltet im Titelbildschirm die Tasten L und Z gedrückt und gebt dann folgende Kombinationen ein:

Alle Klassiker	**Y, X, A, B, B, A, X, Y**
Alle Bonusgegenstände	**Y, B, A, X, X, A, B, Y**

Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest (Virtual Console)

CHEATS | Mysteriöser Cheat-Modus

Geht im „Select Game"-Screen auf einen freien Speicherplatz und setzt bei der Spielmodusauswahl den Cursor auf „Two Player Contest". Jetzt noch schnell fünf Mal hintereinander ↓ gedrückt und schon erscheint der MUSIC TEST. Jetzt können alle Stücke im Spiel angehört werden. Drückt ihr bei diesem Menüpunkt wieder fünf Mal schnell ↓, dann wird euer Menü um den „Cheat Mode" bereichert.

Ecco the Dolphin (Virtual Console)

CODES | Alle Unterwasser-Welten

Wir sind mit dem Delphin schwimmen gegangen und haben alle Passwörter, die ihr braucht, um von der City of Forever bis nach Deep City zu gelangen. Schwimmt für die Eingabe zu Beginn des Spieles mit Ecco nach links und schon könnt ihr die Codes in einem speziellen Menü eingeben.

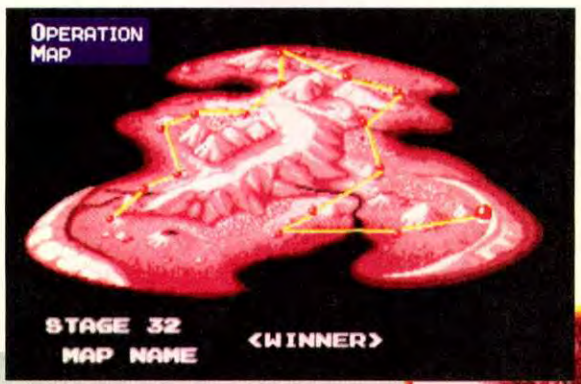
TRAURIG Trotz genialen Gameplays fehlt eine Next-Generation-Auflage der Ecco-Serie leider bis heute. BILD: N-ZONE

City of Forever	**AABBRQLU**	The Lagoon	**NDRBRIKR**
The Undercaves	**2 DQDIACCI**	Trilobite Circle	**OBEMUNLX**
The Ice Zone	**DWFFZBMV**	Jurassic Beach	**PLABUNLT**
Deep Water Zone	**EILQOQLC**	Hard Water Zone	**QGDJRQLA**
The Library	**FDGXQQLC**	Origin Beach	**QXKIUNLX**
The Vents	**FKWLACCA**	The Machine	**SDDBKMLG**
Open Ocean	**FNCQWBMT**	The Island Zone	**UWXIOQLK**
Pteranodon Pond	**FQREUNLI**	The Undercaves	**UYNAINCC**
Ridge Water	**HYAUGFLV**	Deep Water 2	**WSGAKNLC**
Dark Water	**JNXPUNLA**	The Marble Sea	**XAKUQQLS**
The Tube	**KUVEKMLK**	City of Forever 2	**ZBPIGPLD**
Cold Water Zone	**MCLFRQLW**	Deep City	**ZUVPQQLU**

Military Madness (Virtual Console)

CODES | Alle Level-Passwörter

Military Madness ist immer noch eine harte Nuss. Der Klassiker treibt besonders in den späteren Levels Strategiefans an den Rand der Verzweiflung. Wir helfen in Form der gesammelten Level-Passwörter. Wählt dazu „Start" und dann „Continue" an. Anschließend könnt ihr die folgenden Codes eingeben:



DER WEG IST DAS ZIEL Die letzte Karte von Military Madness fordert Strategen ihr ganzes Können ab. BILD: N-ZONE

Level 01	REVOLT	Level 18	IRAGAN
Level 02	ICARUS	Level 19	LIPTUS
Level 03	CYRANO	Level 20	INAKKA
Level 04	RAMSEY	Level 21	TETROS
Level 05	NEWTON	Level 22	ARBINE
Level 06	SENECA	Level 23	RECTOS
Level 07	SABINE	Level 24	YEANTA
Level 08	ARATUS	Level 25	MONOGA
Level 09	GALIOS	Level 26	ATTAYA
Level 10	DARWIN	Level 27	DESHTA
Level 11	PASCAL	Level 28	NEKOSE
Level 12	HALLEY	Level 29	ERATIN
Level 13	BORMAN	Level 30	SOLCIS
Level 14	APOLLO	Level 31	SAGINE
Level 15	KAISER	Level 32	WINNER
Level 16	NECTOR		
Level 17	MILTON		

ZEITLOS Damals wie heute hat der Strategie-Hit der Turbo Grafx nichts von seiner Faszination eingebüßt. BILD: N-ZONE

CHEATREGISTER

Hier findet ihr sämtliche Cheats der letzten sechs Ausgaben.

Titel	Ausgabe
Wii	
Bomberman '93	06/07
Call of Duty 3	03/07
Cars	05/07
Far Cry: Vengeance	03/07
Gottlieb Pinball Classics	05/07
Gradius	05/07
Marvel: Ultimate Alliance	03/07 / 04/07
Ristar	06/07
The Legend of Zelda: The Twilight Princess	01/07 / 02/07 / 03/07 / 04/07 / 05/07
Tony Hawk's Downhill Jam	02/07 / 03/07
GameCube	
Animal Crossing	02/07
Die Sims	01/07
Die Sims 2: Haustiere	01/07
Metroid Prime 2: Echoes	02/07
Monster House	12/06
Need for Speed: Carbon	02/07
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	01/07
SpongeBob Schwammkopf: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe	02/07
Sonic Heroes	04/07
SSX On Tour	05/07
The Legend of Zelda: The Wind Waker	01/07
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07
Game Boy	
Donkey Kong Country 3	???
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	01/07
Pokémon Smaragd & Pokémon Feuerrot	01/07 / 04/07
Nintendo DS	
Hotel Dusk: Room 215	06/07
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	06/07
New Super Mario Bros.	03/07
Phoenix Wright: Ace Attorney	02/07
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	02/07
Spectrobes	05/07 / 06/07
Tony Hawk's Downhill Jam	04/07
Worms: Open Warfare	04/07

Leser fragen, N-ZONE hilft!

Hier stehen wir euch mit Rat und Tat zur Seite und werden die meistgestellten Fragen beantworten. Schreibt eure Fragen mit einer präzisen Beschreibung eures Problems einfach an redaktion@n-zone.de.

The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii/GC)

Hallo, liebes N-ZONE-Team!
Ich habe zwei Probleme in *The Legend of Zelda: Twilight Princess* für Wii.
1. Ich komme als Wolf nach Kakariko und muss dort die Strahlentaue sammeln. Wie komme ich in die Häuser rein?
2. Wenn man dann weiter Richtung Todesberg läuft, um die Strahlentaue zu sammeln, kommt man an einem leuchtenden Felsen vorbei, in dem ein Strahlentau bzw. ein Leuchtkäfer versteckt ist. Was muss ich da tun? Ich hoffe, ihr könnt mir helfen.
Euer treuer Leser Oliver aus der Schweiz

N-ZONE:
Hallo Oliver,
das können und tun wir natürlich gerne.
Zu Frage 1: In die Häuser gelangst du durch verschiedene Wege. Möglichkeit 1: Grabe dich als Wolf von außen unter den Wänden durch. Halte hierbei die Augen nach glitzernden Erdkuhlen offen. Möglichkeit 2: Über diverse Vorsprünge und einige Kletterpassagen gelangst du auf die Dächer der Gebäude. Hier lässt du dich einfach durch die brüchigen Stellen fallen. In Burns' Bombodrom gelangst du zudem nur, wenn du durch das höher gelegene, große Fenster springst.
Zu Frage 2: Bei den leuchtenden Steinchen handelt es sich um einen sogenannten „Heulenden Felsen". Wenn du dich in Gestalt des Wolfes neben ihn stellst, erlernst du ein neues Lied. Außerdem krabbelt an dieser Stelle ein Leuchtkäfer unter der Erde herum. Diesen kannst du durch gezieltes „Wühlen" an die Oberfläche holen und ihn anschließend einfangen.

Metroid Prime (GC)

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich habe ein riesengroßes Problem im Spiel *Metroid Prime*. Wie und wo (in welchen Räumen) bekomme ich den Wave Buster, den Flammenwerfer und den Ice Reader?
Ich erwarte sehnlichst eure Antwort!
Viele Grüße, Mario

N-ZONE:
Hallo Mario,
die Waffen sind wirklich nicht leicht zu finden. Aber hier solltest du fündig werden:
Wavebuster: Der Wavebuster befindet sich im Westen der Chozo-Ruinen. Sobald du diesen Sektor zum ersten Mal betrittst, findest du dich in einem Raum, genannt „Großer Platz", wieder. Sobald du den Wave Beam erhalten hast, gehst du von dort aus in Richtung Westen, passierst die schmalen Gänge und gelangst dann in den Raum, in dem du den Morph Ball erhalten hast. Durchquere diesen Abschnitt. Anschließend kommst du in den sogenannten „Turm des Lichtes". Diesen musst du erklimmen. Ganz oben erhältst du den Wavebuster.
Ice Spreader: Ausgehend von der „Überwachungsstation", dem großen Raum mit den fliegenden Weltraumpiraten im Sektor „Höhlen von Magmoor", wendest du dich in Richtung Osten. Im nächsten Raum, dem sogenannten „Verbindungskorridor zum Lavakanal", musst du an der brüchigen Stelle der Brücke eine Power-Bombe legen. Darunter befindet sich der Ice Spreader.
Flammenwerfer: Die Charge Combo für den Plasma Beam befindet sich im „Lagerdepot A" in den Phazon-Minen. Dorthin gelangst du, indem du in der ersten Etage des Sektors die „Sicherheitsstation der Minenanlage" aufsuchst. Dort musst du einen Schalter aktivieren, wodurch sich dir der Weg zu einer roten Tür eröffnet. Hinter dieser ist der Flammenwerfer versteckt.

Virtual Console

Hallo liebes N-ZONE-Team,
meine Frage bezieht sich zwar nicht konkret auf ein einziges Spiel, aber ich hoffe, ihr könnt mir dennoch helfen. Ich habe gehört, dass man für Virtual-Console-Spiele einen Interlace-Modus aktivieren kann. Stimmt das und falls ja, wie aktiviere ich diesen Modus? Ich habe bis jetzt kaum Informationen darüber gefunden.
Viele Grüße, Johann Milbach

N-ZONE:
Hallo Johann,
viele der neuen Virtual-Console-Spiele unterstützen den Interlace-Modus und zu einigen älteren (zum Beispiel *Donkey Kong Country*) kannst du dir jetzt ein kostenloses Update herunterladen. Ist der Interlace-Modus eingeschaltet, verschwinden die hässlichen Linien, die so manches SNES-Spiel trüben. Und so aktiviert und deaktiviert man in Virtual-Console-Spielen, die speziell dafür gemacht wurden, den Interlace-Modus:
Während des laufenden Spiels das Home-Menü öffnen, Bedienungsanleitung aufrufen. Dann ein Nunchuk anschließen und folgende Knöpfe gleichzeitig drücken:
Z + A + 2 zum Einschalten
Z + A + 1 zum Ausschalten
Es ertönt jeweils ein Bestätigungston.
Aber Achtung: Dies funktioniert nur bei Spielen, die den Interlace-Modus unterstützen, und nur bei der Verwendung eines Komponentenkabels. Viel Spaß mit dem streifenfreien Spielgenuss!

DVD Abspielbar auf PS3, PS2, Xbox, Xbox 360, PCs mit DVD-Drive, DVD-Playern N·ZONE

SPIDER-MAN 3

BILD: N-ZONE

FINAL FANTASY XII R.W.

BILD: SQUARE ENIX

POKÉMON DIAMANT & PERLE

BILD: N-ZONE

N-ZONE-KOCHSTUDIO

BILD: N-ZONE

07/2007 DVD: Inhalt

Seite 1:

N-ZONE

Thema des Monats
Mario Strikers Charged Football (Wii)

Vorschau
Brothers in Arms DS (DS)
Final Fantasy XII: Revenant Wings (DS)

Test
Anno 1701 (DS)
Custom Robo Arena (DS)
Final Fantasy III (DS)
Picross DS (DS)
Pokémon Diamant & Perle (DS)
Spider-Man 3 (Wii)
VC-Test des Monats: Lylat Wars (Wii)
Wario: Master of Disguise (DS)

Bonus
Bundestags-Anhörung: Killerspiele
N-ZONE-Kochstudio Wii-loaded
Panzer Tactics DS (Studio-Besuch)
Zelda: Stone of the Past (Leserfilm) Das Making-Of
Zelda: Stone of the Past (Leserfilm) Der Trailer

Spiel-Trailer
Dewy's Adventure
Die Sims 2: Haustiere
Harry Potter und der Orden des Phönix
Resident Evil 4 Wii Edition
Shrek der Dritte
Transformers

Seite 2:

PLAYZONE

Vorschau
Devil May Cry 4 (PS3)
Ninja Gaiden Sigma (PS3)
The Darkness (PS3)
TimeShift (PS3)
Warhawk (PS3)

Test
Innocent Life: A Futuristic Harvest Moon (PSP)
Metal Gear Solid Portable Ops (PSP)
Prince of Persia Rival Swords (PSP)
Ratchet & Clank: Size Matters (PSP)
Tomb Raider Anniversary (PS2)

Spiel-Trailer
Silent Hill Origins
Medal of Honor Airborne
Call of Duty 4

XBOX-ZONE

Vorschau
Colin McRae DIRT (X360)
Overlord (X360)

Test
Command & Conquer 3 (X360)

Bonus
BlackSite: Area 51 (Präsentation)
Command & Conquer 3 (Making-of)

Spiel-Trailer
BioShock
Forza Motorsport 2 (Gameplay)
Forza Motorsport 2 (Importwagen)
Forza Motorsport 2 (Tuning)
Overlord
Skate
Tenchu Z

Nicht zum Weiterverkauf! Not for re-sale!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von PLAYZONE, N-ZONE und XBOX-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2007 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N·ZONE

07/2007 Mario Strikers Charged Football • Pokémon Diamant & Perle • Spider-Man 3

DVD VIDEO

COMPUTEC MEDIA

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N·ZONE

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

Holt sich Nintendo den Wii-Pokal?

BILD: NINTENDO

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer Doppel-DVD zum Ausschneiden.

DVD-COVER

ANZEIGE

mobileunlimited
Easy Handy Games

AKTION! NUR € 3,99 je Spiel!

*3,99 EUR/SMS inkl. VF D2 Transportanteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR/SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an.

Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

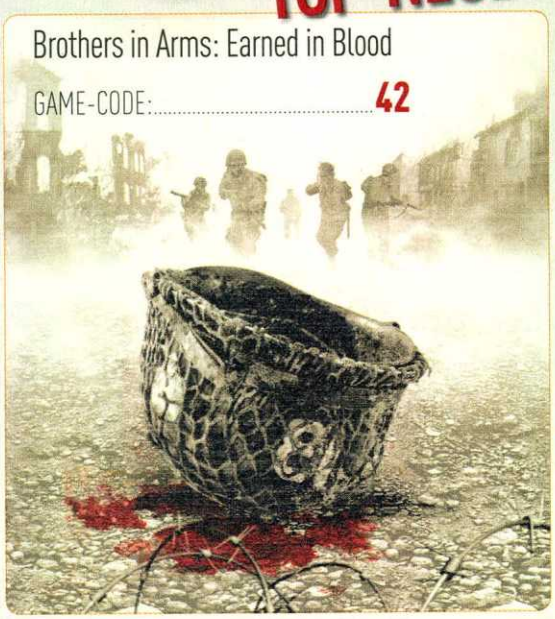
Download-Charts

1 ..... Gangstar: Crime City™
2 ..... Tom Clancy's Rainbow Six® Vegas
3 ..... Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™
4 ..... Miami Nights: Singles in the City™
5 ..... Asphalt 3: Street Rules™
6 ..... King Kong Pinball
7 ..... Sexy Vegas™
8 ..... Darkest Fear™ 2: Grim Oak
9 ..... Dogz™
10 ..... Anno 1602: By Royal Command

Sende: ULTO + Code an 82091*
Beispiel: ULTO 31

Kein Abo!
Eine SMS pro Game

TOP-NEUZUGÄNGE



Brothers in Arms: Earned in Blood
GAME-CODE: 42

Darkest Fear 3
GAME-CODE: 409

Asphalt 3: Street Rules™ 3D
GAME-CODE: 412

Platinum Sudoku™
GAME-CODE: 44

Noch mehr Spiele findest du auf www.mobileunlimited.de

Action

Ghost Recon 2
GAME-CODE: 407

Gangstar: Crime City™
GAME-CODE: 49

Rambo on Fire
GAME-CODE: 410

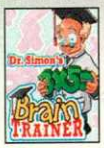
Sport

Real Football 2007
GAME-CODE: 406

And 1® Streetball
GAME-CODE: 41

Speedway 3D
GAME-CODE: 48

Logic



Dr. Simon's Braintrainer
GAME-CODE: 47

Platinum Mahjong™
GAME-CODE: 402

Midnight Hold 'em™ Poker
GAME-CODE: 43

Arcade

Rayman® Raving Rabbids
GAME-CODE: 403

Rainbow Island
GAME-CODE: 46

King Kong Pinball
GAME-CODE: 401

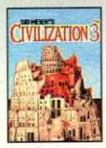
Erotic

Sexy Poker 2006
GAME-CODE: 45

Porn Manager 2: The Villa
GAME-CODE: 404

Sexy Vegas™
GAME-CODE: 420

Simulation



Civilization 3
GAME-CODE: 411

Age of Empires 2 Deluxe
GAME-CODE: 40

Townsmen 4
GAME-CODE: 408

Brother in Arms: Earned in Blood © 2005 Gameloft. All rights reserved. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Brothers In Arms: Earned in Blood is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC. King Kong © 2005 Gameloft. All Rights Reserved. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. Asphalt 3D © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, Gameloft logo, and Asphalt: Street Rules are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. All manufacturers, cars, motorbikes, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Ghost Recon © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. And 1 Streetball © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. And 1® and Mix Tape® are trademarks of And 1. Rayman © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Rayman, the character of Rayman, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gameloft is a trademark of Gameloft in the US and/or other countries. Real Football 07 © 2007 Gameloft. Platinum Sudoku © 2006 Gameloft. Midnight Hold 'em © 2005 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, Gameloft logo and Midnight Hold 'em Poker are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.

ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Core	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (20 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Rayman Raving Rabbids 2 (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Ghost Squad (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Scarface (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: DK Bongo Blast (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Sim City (DS)	___	❑	❑	❑
Reportage: Mario Strikers Special	___	❑	❑	❑
Test: Mario Party 8 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Spider-Man 3 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Piraten der Karibik – Am Ende ... (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Custom Robo Arena (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Wario Master of Disguise (DS)	___	❑	❑	❑
Importtest: Pokémon Diamant & Perle (DS)	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
❑ Spiele sie auf der PS2/Xbox ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD?
Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Gesamtnote: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____
Bonus: _____ Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Thema des Monats: Mario Strikers (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Final Fantasy XII (DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Brothers in Arms (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Spider-Man 3 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Picross (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Final Fantasy III (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Anno 1701 (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Custom Robo Arena (DS)	___	❑	❑	❑
Bonus: NZ-Kochstudio N-ZONEissimo	___	❑	❑	❑
Bonus: Zelda-Leserfilm	___	❑	❑	❑

8. Wie lädst Du Deine Wii-FB auf?

❑ frische Batterien ❑ wiederaufladbare Batterien ❑ Ladestation

9. Lightgun-Shooter auf Wii interessieren mich...

❑ stark ❑ schon ❑ weniger ❑ gar nicht

10. Neben unserem normalen Abo bieten wir das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD an. Zusätzlich zu den Beiträgen über Wii-, GameCube-, DS- und Game-Boy-Spiele findet ihr auf der beiliegenden Doppel-DVD ausführliche Videos zu allen Highlights für die Konsolen von Sony und Microsoft. Was hältst du davon?

❑ Klasse Idee! Als Abonnent freue ich mich sehr darüber.
❑ Ich bin Abonnent und habe kein Interesse daran.
❑ Spitze! Wenn das mal kein Grund ist, Abonnent zu werden!
❑ Ich bin kein Abonnent, Spiele für Sony- und Microsoft-Konsolen interessieren mich aber sowieso nicht.

11. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

12. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

13. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

14. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

15. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

16. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

17. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

18. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

19. Leservcharts: Welche drei Spiele für Wii, GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

20. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii, GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 07, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

IMPRESSUM

Spiele-Hotlines

Activision	www.activision.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
(technische Fragen)	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari	www.atari.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com		
	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos	www.eidos.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
(technische Fragen)	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	www.electronicarts.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami	de.gs.konami-europe.com		
(Tipps & Tricks)	0900/1 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Nintendo	www.nintendo.de		
Konsumentenberatung	01805/005 806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,12/Min.
Spieleberatung	09001/000 000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Anruf
Take 2	www.take2.de		
(Express-Hotline)	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Standard-Hotline)	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ	www.thq.de		
	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de		
	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de		
	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec	www.computec.de		
(Technik)	0900/1 101 950	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Cheats & Tipps)	0900/1 101 951	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.

Mitmachen und gewinnen!

Charts

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 05" und wählt somit *Diddy Kong Racing* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1). Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 11", wenn *Golden Sun* euer absoluter Lieblingstitel ist.).

Gewinnspiele

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „NZ, Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „NZ 42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt"

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an: N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 4. Juli 2007

Meinung/Frage per SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen.
Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

MOST WANTED

01. Baten Kaitos Origins	GC
02. Call of Duty 3	Wii
03. Castlevania: Portrait of Ruin	DS
04. Children of Mana	DS
05. Diddy Kong Racing	DS
06. Excite Truck	Wii
07. Far Cry	Wii
08. Final Fantasy III	DS
09. Harvest Moon	GC
10. Harvest Moon	DS
11. Jagdfieber	Wii
12. GT Pro Series	Wii
13. Metroid Prime 3: Corruption	Wii
14. Metroid Prime: Pinball	DS
15. Monster 4x4 World Curcuit	Wii
16. Need for Speed Carbon	Wii
17. Need for Speed Carbon	GC
18. Need for Speed	DS
19. Need for Speed	GB
20. Pokémon Diamond & Pearl	DS
21. Pokémon Mystery Dungeon	GB
22. Pokémon Ranger	DS
23. Pro Evolution Soccer 2007	DS
24. Project H.A.M.M.E.R.	Wii
25. Rayman Raving Rabbids	Wii
26. Red Steel	Wii
27. Splinter Cell: Double Agent	GC
28. Sonic Wild Fire	Wii
29. Starfox DS	DS
30. Super Mario Galaxy	Wii
31. Super Paper Mario	GC
32. Super Smash Bros. Brawl	Wii
33. Tony Hawk's Downhill Jam	Wii
34. Tony Hawk's Downhill Jam	DS
35. Wario Ware: Smooth Moves	Wii
36. Wii Sports	Wii
37. Yoshi's Island 2	DS
38. Zelda: Phantom Hourglass	DS
39. Zelda: Twilight Princess	Wii
40. Zelda: Twilight Princess	GC

LESERCHARTS

01. Animal Crossing: Wild World	DS
02. Advance Wars 2	GB
03. Big Brain Academy	DS
04. Dr. Kaw. Gehirn-Jogging	DS
05. Electroplankton	DS
06. FIFA Street 2	GC
07. FIFA WM 2006	GC
08. FIFA WM 2006	DS
09. FIFA WM 2006	GB
10. Final Fantasy I & II	GB
11. Golden Sun	GB
12. Golden Sun 2	GB
13. LEGO Star Wars II	GC
14. LEGO Star Wars II	DS
15. LEGO Star Wars II	GB
16. Mario & Luigi: Partners in ...	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Mario Kart: Double Dash!!	GC
19. Mario Party 7	GC
20. Mario Smash Football	GC
21. Metroid Prime	GC
22. Metroid Prime 2: Echoes	GC
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Need for Speed: MW	GC
25. New Super Mario Bros.	DS
26. Nintendogs: Dalmatiner	DS
27. Nintendogs: Labrador	DS
28. Nintendogs: Dachshund	DS
29. Nintendogs: Chihuahua	DS
30. Pokémon Rubin & Saphir	GB
31. Pokémon XD: Der dkl. Sturm	GC
32. Resident Evil 4	GC
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Super Mario Smash Bros.	GC
35. Super Princess Peach	DS
36. Tetris DS	DS
37. Trauma Center	DS
38. X-Men: The Official Game	GC
39. Yu-Gi-Oh! WCT	GB
40. Zelda: The Wind Waker	GC

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) **CH:** 9292; sfr 0,70/SMS **A:** 0900 700 800; € 0,50/SMS

N-ZONE

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Niels Hermann

Redaktionsdirektor Hans Ippisch
Koordination Konsolenobjekte Harald Wagner
Redakteur (V.i.S.d.P.) Florian Brich
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Karsten Balwinski, Sascha Dowidat, Hanns Peter Glock, Stefan Heimerl, Felix Kothe

Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz
US-Korrespondent Roland Austinat
Japan-Korrespondent Warren Harrod
Community Manager Marc Brehme

Layout Lars Kromat, David Mola, Wojtek Pruchnicki, Matthias Schöffel
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Wojtek Pruchnicki

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut
Mitarbeiter dieser Ausgabe Dayana Mostbeck

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeannette Haag
Produktionsleitung Martin Closmann (Ltg.), Ralf Kutzer

www.n-zone.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Sascha Pilling, David Martin
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 911 2872-991; gregor.hansen@computec.de
Markus Kirchner: Tel.: +49 911 2872-342; markus.kirchner@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Michael Mensah: Tel.: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Markus Vones: Tel.: +49 89 78060-110; mv@codexmedia.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255; lars.werkmeister@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 37,20 / Plus-Abonnement € 51,60
Österreich: Normal-Abonnement € 42,- / Plus-Abonnement € 56,40
Ausland: Normal-Abonnement € 49,20 / Plus-Abonnement € 63,60

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, EDGE, Wii PLAYER – DAS MAGAZIN, PLAY VANILLA, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

Die Kolumne

Gebt Spielen ein Deospray!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Kennt ihr auch Leute, die ständig denselben Pulli tragen? Jeden Tag, ob Sommer oder Winter? Aber ich möchte in dieser Kolumne nicht auf müffelnde Zeitgenossen anspielen, vielmehr steigt mir auch bei einigen Videospielen ein modriger Geruch in die Nase. Denn auch die kommen ständig im gleichen Gewand daher. Nehmen wir die *Mario Party*-Reihe: Da nerven im achten Teil der zögernde Spielablauf und der öde Singleplayer-Modus noch genauso wie im Seriendebüt anno 1998 auf dem Nintendo 64. Oder *Rayman Raving Rabbids 2*: Geht's noch innovationsloser? Wie gut, dass Hasen keine Klamotten tragen – sonst würden wir die Möhrenschlemmer wahrscheinlich immer noch in derselben Kluft sehen. Aber vielleicht ist es gerade das, was wir Spieler wollen: das Gefühl, das zu bekommen, was wir erwarten. Nicht mehr, aber auch nicht weniger! Reichen also schon kosmetische Änderungen – etwa der Einsatz der Wii-Fernbedienung in *Mario Party 8* oder neue Minispiele in *Rayman Raving Rabbids 2* –, um die Bedürfnisse der Fans zu befriedigen? Ich glaube schon. Schließlich war auch meine Freude riesengroß, als ich vom Online-Modus in *Mario Strikers Charged Football* hörte oder erfuhr, dass ich auf der neuen Mario-Fete meine Figürchen aus dem Mii-Kanal verwenden kann. Also, liebe Entwickler, macht ruhig weiter so: Wir wollen *Mario Party 9* und wir wollen *Rayman Raving Rabbids 3*. Und bloß keine Innovationen, bitte! So, ich geh jetzt duschen.

Kurioses aus der Videospielbranche:

Mario in Nadelstreifen

Oooh, der feine Herr Mario hat wohl genug vom Rohrereinigen? Zum Prinzessinnenretten ist er sich ebenfalls zu schade? Tja, anders sind die Starallüren des Ex-Klempners nicht zu erklären. Denn auf Nintendos Business-Mitteilungen trägt Mario seit einiger Zeit Klamotten, die wir so von ihm nicht gewohnt sind. Dieser Ausschnitt stammt etwa aus dem offiziellen Geschäftsbericht, den Nintendo Mitte Mai veröffentlichte. Hoffentlich rettet Mario aber weiterhin Prinzessinnen – obwohl er im Anzug zugegebenermaßen eine ausgezeichnete Figur macht.

BILD: NINTENDO

Damals ...

Das stand vor 5 Jahren in der N-ZONE

Nicht im Weltall, nein, auf der kleinen Insel Isla Delfino aus *Super Mario Sunshine* tummelte sich unser Lieblingsklempner damals. Wir spielten den Titel für euch an. Außerdem testeten wir den Snowboard-Hammer *SSX Tricky* und kürten den Titel mit einer Gesamtwertung von 84 Prozent. Zudem nahmen wir eines der wenigen Online-Spiele, *Phantasy Star Online Episode I & II*, ins Visier. Insgesamt waren 19 Tests in der N-ZONE 08/02 zu finden – dominiert von viel Kleinvieh.

BILD: VIVENDI GAMES

Was wird gespielt bei ...

Tim Ende-Styra

Tim Ende-Styra ist Senior PR Manager bei Vivendi Games und betreut unter anderem die Wii-Spiele *Scarface* und *Crash of the Titans*.

Was spielst du im Augenblick?
Auf meinem Nintendo DS Lite spiele ich gerade *Hotel Dusk: Room 215*. Ich mochte schon *Another Code: Doppelte Erinnerung* sehr gern. Da ich allerdings beim Zocken manchmal recht ungeduldig bin, habe ich dabei an einigen Stellen mithilfe einer Anleitung aus dem Internet ein wenig geschummelt. Auf der Wii fasziniert mich immer noch *The Legend of Zelda: Twilight Princess*. Ein Hammer-Spiel, das mich sicherlich noch einige Zeit lang in Anspruch nehmen wird. Genauso wie unser *Ice Age 2 – Jetzt taut's*. Die Wii-Version sorgt bei mir immer für gute Laune.

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Bei *The Legend of Zelda: Twilight Princess* begeistert mich einfach die ganze Story und die Spieltiefe. Insbesondere die Wii-Steuerung wurde meiner Meinung nach prima in das Gameplay integriert. Und auf dem Nintendo DS gefällt mir die Abwechslung. Ob Adventure, Jump & Run, Action- oder Knobelspiele: Mittlerweile gibt es für alle Spieltypen tolle Games.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
Mario, Mario, Mario! Der kleine Klempner ist einfach der Coolste von allen. Nahezu jedes Mario-Spiel – egal auf welcher Nintendo-Plattform – macht mir persönlich immer riesigen Spaß; zuletzt *Mario Kart DS* und *New Super Mario Bros.* auf dem Nintendo DS. Ich freue mich auch schon auf *Super Mario Galaxy* für die Wii.

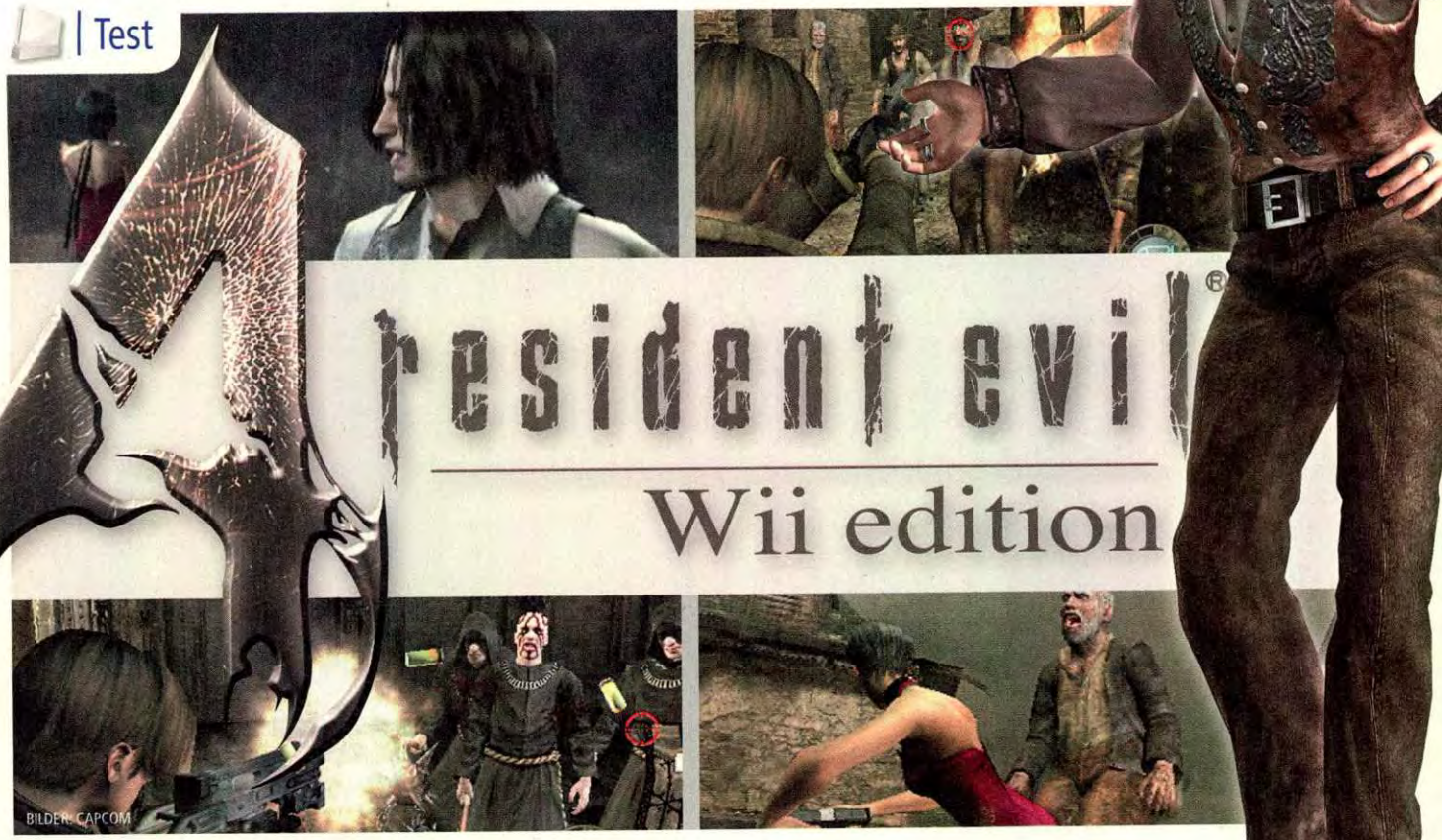
Welche Wii-Neuauflage wünschst du dir am meisten?
Mario Kart auf der Wii wäre genial! Dann könnte man die Bananen mit echten Wurfbewegungen mittels Wii-Mote durch die Gegend pfeffern.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Mein älterer Bruder hatte schon recht früh einen Commodore 64. Das war sozusagen meine „Einstiegsdroge". *Fort Apocalypse*, *GI Joe* und *California Games* habe ich stundenlang gezockt. Im Urlaub in Italien habe ich dann mit meinem Freund Florian zum ersten Mal eine Videospielhalle von innen gesehen. Das Rennspiel *Out Run* war damals der Hammer!

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Alle Wii-Fans können sich im Herbst schon mal auf *Crash of the Titans* freuen. Im neuesten Teil unserer erfolgreichen Reihe kann man seinen Gegnern auf den Rücken springen und ihre Moves für sich selbst einsetzen!

HEFTVORSCHAU

Ausgabe 08/07 ab 04.07.07 am Kiosk



Resident Evil 4: Wii Edition

Es darf wieder gegruselt werden. Horrorfans freuen sich auf einen umfangreichen Test des Monsterspektakels um Leon und Ashley.

Vorschau

Zelda: Phantom Hourglass

Schiff ahoi! Neue Eindrücke zu Links Seemannsabenteuer erwarten wir für die nächste Ausgabe.

Test

Lesen

Mehr Gehirn-Jogging

Unsere Köpfe werden glühen, wenn wir uns dem ausführlichen Kawashima-Training unterziehen.

Exklusiv-Interview

Ghost Squad

Der Produzent der Action-Ballerei stellt sich unseren brennenden Fragen.

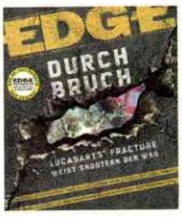
Lesefutter für Konsolenfans

WII PLAYER DAS MAGAZIN

Wichtigste Themen: *MySims*, Tierspiele für Nintendo DS, Reportage über die Entstehung eines Spiels, *Big Brain Academy* u. v. m.

PLAYZONE 06/07

Wichtigste Themen: *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena*, *GTA 4*, *Tomb Raider Anniversary*, *The Darkness* u. v. m.



EDGE 07-08/07

Wichtigste Themen: *Fracture* von LucasArts, Report: Spiele der Zukunft, *MySims* für DS und Wii u. v. m.

XBOX 360 06/07

Wichtigste Themen: große Vorschau zu *Splinter Cell Conviction*, die neue Rennspielreferenz *Forza Motorsport 2*, *Colin McRae DIRT* u. v. m.

Hinweis: Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.